

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav pro klasickou archeologii

Diplomová práce

Bc. Tatiana Votroubeková

Etruské skalné hrobky a 3D modeling

Etruscan rock-cut tombs and 3D modeling

2015

Doc. PhDr. Jiří Musil, PhD.

Poděkování

Na tomto mieste by som rada poďakovala môjmu vedúcemu práce doc. PhDr. Jiřímu Musilovi PhD. za rady ohľadne vypracovania práce, profesorovi Stephanovi Steingräberovi za poskytnutie množstva študijných materiálov a cenných rád a poznatkov ohľadne architektúry etruských skalných hrobiek, za možnosť študijného pobytu a praktickej stáže v Taliansku bez ktorých by táto diplomová práca nemohla vzniknúť v podobe akej je, a v neposlednom rade mojej rodine a priateľom za neustálu podporu.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 15.5.2015 podpis

Abstrakt

Táto diplomová práca sa zaoberá etruskými hrobkami vytesanými do skalných stien, ktoré sú charakteristické pre vnútornú oblasť južnej Etrúrie a vznikali v období od druhej štvrtiny 6.storočia pred n.l. do konca 3. a začiatku 2.storočia pred n.l. Práca je zameraná na architektúru hrobiek, ich typológiu, dekoráciu, ikonografiu a ich celkový architektonický vývoj od počiatočného obdobia až po ukončenie ich výstavby. Hlavnými lokalitami sú pre archaické obdobie nekropole San Giuliano, Blera a Tuscania a pre helenistické obdobie nekropole v Norchii, Sovane a Castel d'Asso. Druhá časť práce skúma potenciál 3D dokumentácie a analýzy vo virtuálnom prostredí pri skúmaní typu archeologických pamiatok ako sú fasády skalných hrobiek prostredníctvom dvoch prípadových štúdií a to vytvorením počítačového 3D modelu a 3D virtuálnej rekonštrukcie hypotetickej pôvodnej podoby fasády hrobky Tomba della Sirena v Sovane, a 3D modelu virtuálnej anastylózy fasády hrobiek Tomba doriche v Norchii.

Klíčová slova

Etruskové, etruské, skalní, hrobky, fasáda, nekropole, 3D modeling, fotogrametrie, virtuální rekonstrukce, virtuální anastylóza

Abstract

This thesis examines Etruscan rock-cut tombs that are characteristic for inland southern Etruria and are dated from second quarter of the 6th century BC to the end of 3rd and beginning of the 2nd century BC. Thesis is focused on the architecture of the tombs, their typology, decoration, iconography and their architectural evolution. Main sites in Archaic period are necropoleis in San Giuliano, Blera, Tuscania and for Hellenistic period necropoleis in Norchia, Sovana and Castel d'Asso. Second part of thesis examines the potential of 3D recording, analysis, virtual reconstruction and virtual anastylosis for the study of the tomb façades through the case studies of the "Tomb of the Siren" from necropolis of Sovana and the "Doric Tombs" from necropolis of Norchia.

Keywords

Etruscans, Etruscan, rock-cut, rupestral, façade, necropolis, 3D modeling, multi-image photogrammetry, virtual reconstruction, virtual anastylosis

Obsah

Úvod.....	7
1 Etruské osídlenie vo vnútrozemí južnej Etrúrie	11
2 Typológia a dekorácia skalných hrobiek a jej vývoj.....	14
2.1 Typy skalných hrobiek	14
2.1.1 Tomba a dado	14
2.1.2 Tomba a casa	15
2.1.3 Tomba a tholos	15
2.1.4 Tomba a portico	15
2.1.5 Tomba a edicola	16
2.1.6 Tomba a tempio	16
2.1.7 Prechodný typ medzi tumulovou hrobkou a typom tomba a dado	16
2.2 Prvky výzdoby fasád	17
2.2.1 Rímsy	17
2.2.2 Skutočné a falošné dvere	17
2.2.4 Priestory pod fasádou – Sottofacciata	19
2.3 Chronologický vývoj	20
2.3.1 Počiatok a prvý vrchol výstavby skalných hrobiek (6. – 5. Storočie p.n.l.)	20
2.3.2 Obdobie úpadku – kríza v južnej Etrúrii (5. Storočie p.n.l.)	20
2.3.3 Druhé obdobie rozkvetu (koniec 4. – prvá polovica 2. Storočia p.n.l.)	21
2.3.4 Koniec výstavby skalných hrobiek	21
3 Vybrané etruské skalné hrobky	23
3.1 Sovana	23
3.1.1 Tomba dei demoni alati	24
3.1.2 Tomba della Sirena	28
3.1.3 Tomba Ildebranda	30
3.1.4 Tomba Pola	31
3.1.5 Tomba del Tifone	32
3.1.6 Tomba del Sileno	32
3.1.7 Tomba Siena	33
3.2 Norchia	33
3.2.1 Tombe Doriche	34
3.2.2 Tomba Lattanzi	34

3.3	Tuscania	34
3.3.1	Tomba a casa con portico	35
3.3.2	Tomba a casa senza portico	35
4	Spôsob výstavby skalných hrobiek a nekropol	37
5	Etruské skalné hrobky v kontexte starovekej Itálie a východného Stredomoria	41
6	Etruské skalné hrobky a 3D modeling – Od 3D dokumentácie k virtuálnej anastylóze a virtuálnej rekonštrukcii	46
6.1	3D dokumentácia prostredníctvom <i>multi-image photogrammetry</i>	46
6.2	Prípadová štúdia – Tzv. Dórske hrobky v Norchii a virtuálna anastylóza ich fasády ...	48
6.3	Prípadová štúdia – Tzv. Hrobka Sirény v Sovane a virtuálna rekonštrukcia jej fasády.	51
	Záver	57
	Zoznam použitej literatúry	59

Úvod

Väčšina dodnes dochovanej etruskej architektúry je funerálneho charakteru. Jedným z charakteristických typov funerálnej architektúry sú hrobky vytesané do skál. Tieto hrobky sa nachádzajú jedine v oblasti historickej vnútrozemskej južnej Etrúrie, medzi líniou jazier v sopečných kráteroch a pobrežnou oblasťou Tyrrhénskeho mora, ktorá je dnes súčasťou územia regiónov Toscana a Lazio v strednom Taliansku. Začiatok budovania skalných hrobiek sa datuje do druhej štvrtiny 6. storočia n.l., do obdobia počínajúceho zlatého veku Etruskov v ranearchaickom období a ich výstavba postupne končí v 1. polovici 2. storočia n.l. s narastajúcou romanizáciou etruskej kultúry.¹ Nekropole skalných hrobiek boli postupne znova objavované od polovice 19. storočia a od tejto doby sú objektom akademického záujmu, hoci stoja trochu v úzadí za slávnymi nekropolami pobrežných centier Caere a Tarquinie a ostatných hlavných centier federácie etruských miest.

Vnútrozemská časť južnej Etrúrie má charakteristické geologické a geomorfologické podmienky, ktoré sú vhodné pre vytváranie do skaly tesanej architektúry (a to nie len hrobiek, ale i cistern, studní, tunelov a ciest) a ovplyvnili charakter a topológiu osídlenia a ciest ktoré ho prepájali. V tejto oblasti Etruskovia vytvorili nekropole, ktoré na prvý pohľad skutočne pripomínajú mestá mŕtvych vybudované podľa premysleného plánu a využitia prírodného povrchu, priestoru a materiálu, so stavbami pripomínajúcimi domy zoradenými v jednej alebo viacerých terasách, prístupné po schodiskách a spojenými cestami, a zámerne umiestnenými tak, aby boli na dohľad zo sídiel živých a z ciest ktorými sa vstupovalo do mesta. Cieľom prvej kapitoly tejto práce je priblížiť charakter krajiny a históriu etruského osídlenia v oblasti kde skalné hrobky vznikali.

Budovanie skalných hrobiek začalo v druhej štvrtine 6. storočia p.n.l., v archaickom období dosiahlo svoj prvý vrchol ako môžeme vidieť hlavne na nekropolách v oblasti Blery a San Giuliana. Počet novo vybudovaných hrobiek klesá v 5. a 4. storočí p.n.l. Druhý rozkvet prichádza začiatkom helenistického obdobia v druhej polovici 4. storočia p.n.l. a v 3. storočí p.n.l. V tejto fáze sa objavujú rozmanité nové typy a nové umelecké impulzy ktoré kulminujú koncom 3. a začiatkom 2. storočia p.n.l., hlavne na nekropolách v Sovane, Norchii a Castel d'Asso. Základné typy hrobiek, prvky dekorácie a ich evolúcia sú popísané v druhej kapitole.

¹ STEINGRÄBER 2009a, 64.

Tretiu kapitolu tvorí detailnejší popis vybraných hrobiek, u ktorých sa zvlášť dobre zachovala ich dekorácia a konštrukcia a predstavujú najdôležitejších zástupcov svojej typovej skupiny.

Štvrtá kapitola popisuje akým spôsobom boli skalné nekropole budované a akú rolu zohrávali v živote spoločnosti, akú pozíciu mali v organizácii priestoru mesta, krajiny a komunikácie medzi jednotlivými mestami.

Piata kapitola sa venuje otázke vzniku architektúry skalných hrobiek a zhrňuje najpodstatnejšie odpovede doterajšieho akademického diskurzu. Druhá časť tejto kapitoly sa venuje otázke nových prvkov v architektúre skalných hrobiek, ktoré sa objavujú v helenistickom období a tento vývoj porovnať s ostatnými oblasťami Itálie a v širšom merítku v kontexte helenistického východného Stredomoria.

Skalné hrobky sú unikátnymi architektonickými pamiatkami, ktoré zabudnuté v hustej vegetácii prevažne rurálnej a pastierskej oblasti s nízkym počtom obyvateľov pretrvali až do súčasnosti. Od momentu svojho vytvorenia boli vystavené prirodzenému zvetrávaniu, zemetraseniam, vykrádaniu, príležitostnému modifikovaniu a s koncom antickej kultúry i nezáujmu ľudí ktorí žili v ich blízkosti až donedávna. Napriek tomu sa asi vďaka svojej polohe a nezaujímavosti z hľadiska využívania tej časti krajiny kde sa nachádzajú, dochovali v pomerne vysokom počte. Ich prirodzený „nepriateľ“ – erózia ich však neustále ničí, či už pomalým obrusovaním reliéfov alebo náhlymi zosuvmi kusov skalných stien. Detaily ktoré vidíme na prvých kresbách hrobiek z 19. storočia už v mnohých prípadoch nenávratne zmizli. Nie je možné očakávať, že by všetky nekropole, alebo aspoň väčšina dôležitých hrobiek získala zastrešenie alebo iný spôsob ochrany pred eróziou, alebo bola inak konzervovaná. I z tohto dôvodu som sa rozhodla vyhľadať nástroj vhodný na štúdium týchto monumentov a ich aspoň virtuálnu „konzerváciu“. V posledných asi pätnástich rokoch zažíva virtuálna archeológia rapídny vývoj. Jedna z jej metód je 3D dokumentácia založená na fotogrametrii (*multi-image photogrammetry*, *Structure-from-motion technique*). Rozhodla som sa preskúmať potenciál tejto techniky pri 3D dokumentácii vytesaných fasád v skalných stenách a ich reliéfne tvarovaných povrchoch a možnosti ďalšieho využitia tejto techniky. Ukázalo sa, že týmito ďalšími možnosťami sú virtuálna anastylóza a virtuálna rekonštrukcia. Obsah šiestej kapitoly otvára predstavenie techniky *multi-image photogrammetry* a základných princípov na ktorých funguje. Nasleduje popis jej uplatnenia na príklade dvoch vybraných fasád

etruských hrobiek – Tomba della Sirena z nekropole Sopraripa v Sovane a Tombe Doriche z nekropole Fosso del Acqualta v Norchii a výsledky tohto experimentu.

Základným zdrojom informácií o architektúre skalných hrobiek sú najprv správy z výprav do ich oblasti a po započatí archeologických výskumov jednotlivé monografické publikácie ich výsledkov. 19. storočie bolo obdobím intenzívnych vykopávok v celej južnej Etrúrii. Popri veľkých etruských centrách pozornosti bádateľov neunikli ani etruské skalné nekropole v oblasti, podľa slov prvých dobrodruhov divokej, riedko osídlenej po predošlých obdobiach epidémií malárie, kde sa obyvateľstvo venovalo hlavne poľnohospodárstvu, pastierstvu a banditstvu.² Prvé správy o etruských skalných hrobkách priniesol v 40. rokoch 19. storočia anglický dobrodruh a cestovateľ G. Dennis vo svojom diele *Cities and cemeteries of Etruria*, vybavenom prvými ilustráciami týchto monumentov od jeho anglického spolucestovateľa výtvarníka S. Ainsleyho.³ Krátko na to vydal L. Canina svoje monumentálne dielo *Antica Etruria marittima*,⁴ kde sú zahrnuté i informácie o nekropolách vnútrozemia. Z ďalších významných prác tohto najstaršieho obdobia spomeňme autorov F. Orioliho, L. Rossi Danielliho, H. Labroustea a A. Lenoira. Tieto práce pre nás stále majú význam pretože zaznamenali stav hrobiek v 19. storočí, hoci napríklad kresby sú v detailoch mnohokrát nepresné a prezrádzajú ovplyvnenie výtvarným štýlom a interpretáciou svojej doby. Po prvej svetovej vojne začína obdobie systematickejších výskumov: v Blere pôsobili H. Koch, E. von Mercklin, a C. Weickert. V San Giuliane L. Rossi-Danielli a A. Gargana.⁵ V rokoch 1925 a 1927 G. Rosi publikoval prvú ucelenú štúdiu venovanú etruským hrobkám s dekorovanými fasádami.⁶ Pokúsil sa o vytvorenie typológie a štandardizovanej nomenklatúry architektonických dekoratívnych prvkov na fasádach. V druhej časti svojej práce sa venoval i zhodnoteniu vplyvu gréckeho umenia a umenia Malej Ázie na etruské skalné hrobky a následne ich vplyvu na rímsku funerálnu architektúru.⁷ Toto dielo prezentuje stav bádania svojej doby, kedy obrovské množstvo hrobiek ešte nebolo zdokumentovaných, presné chronologické zaradenie nebolo možné určiť,⁸ avšak nastolilo základný náčrt problematiky ktorý viac menej nasledujú i ďalšie štúdie.

² DENNIS 1848, XXIX-XXX.

³ DENNIS 1848.

⁴ CANINA 1841–1851.

⁵ STEINGRÄBER 2009b, 12.

⁶ ROSI 1925, Rosi 1927.

⁷ ROSI 1927, 86–96.

⁸ Rosi 1927, 95.

Od 20. rokov 20. storočia vychádzali hlavne monografie z výskumov jednotlivých nekropol a hrobiek,⁹ napríklad nekropolám v Sovane sa venoval hlavne R. Bianchi Bandinelli.¹⁰ Jeho dielo je základnou publikáciou na túto tému, avšak v mnohých aspektoch je už zastaralé a neobsahuje adekvátnu obrazovú prílohu. V nasledujúcich rokoch publikovali práce o Sovane hlavne G. Barbieri¹¹ a A. Maggiani¹², jedná sa však väčšinou o krátke články v rôznych periodikách, ich poslednou významnou publikáciou je monografia o jednom z najvýznamnejších nálezov posledných rokov *Tomba dei demoni alati*,¹³ ktorá vniesla svetlo do mnohých otázok o architektúre, dekorácii fasády, sochárskej výzdobe a polychrómií. V 60. rokoch sa pribúdali nové systematické výskumy: švédsky kráľ Gustav IV Adolf skúmal San Giovenale a Luni sul Mignone. Precízne výskumy v Norchii a Castel d'Asso viedli a publikovali G. a E. Colonna. Ich monumentálne dvojzväzkové dielo Norchia I však obsahuje len výsledok výskumu jednej časti nekropole v Norchii (Necropoli del Pile A), do budúcnosti sa uvažuje o vydaní ďalších dvoch zväzkov: Norchia II (Necropoli del Pile B), a Norchia III (Tombe Doriche a Necropoli Fosso del Acqualta).¹⁴ Blera a Tuscania boli skúmané S. Quilicii, v Tuscanii ďalej dlhoročne pôsobila A. M. Sgubini Moretti. Po Rosim v 20. rokoch sa znova téme architektúry skalných hrobiek ako samostatnej téme venoval až začiatkom 80. rokov J.P. Oleson, a zameral sa na typológiu etruskej helenistickej funerálnej architektúry a inováciám v pozdne etruskom (helenistickom) období.¹⁵ Jeho dielo *The Sources of Innovation of later Etruscan Tomb Design* je vhodným štartovacím bodom pri štúdiu tejto témy, niektorí akademici s niektorými jeho názormi polemizujú.¹⁶ V 80. rokoch históriu oblasti etruských skalných nekropol spracoval R. Romanelli a v jeho diele *Necropoli dell'Etruria rupestre* nájdeme i mnoho jeho ilustrácií hrobových komôr i fasád.¹⁷ Zo súčasných významných bádateľov upozorníme na S. Steingräbera, ktorý sa vo svojich početných článkoch a monografiách od 70. rokov dodnes venuje architektúre a výzdobe etruských hrobiek a ich konfrontácii s hrobkami najmä južnej Itálie a územia Veľkého Grécka a východného Stredomoria.

⁹ PAOLO DI COLONNA 1978.

¹⁰ BIANCHI BANDINELLI 1929.

¹¹ BARBIERI 2002.

¹² MAGGIANI 1978.

¹³ BARBIERI 2010.

¹⁴ <http://norchia.isma.cnr.it/index.php?it/145/attivite-editoriale>.

¹⁵ OLESON 1982.

¹⁶ STEINGRÄBER 1983.

¹⁷ ROMANELLI 1986.

1 Etruské osídlenie vo vnútrozemí južnej Etrúrie

Oblasť kde sa nachádzajú etruské skalné hrobky dnes spadá do regiónov Toscana a Lazio, presnejšie do provincií miest Grosseto a Viterbo. Na juhu toto územie ohraničuje rieka Mignone, na východe vrcholy Monti Cimini a rovina Viterba, na severe jazero Bolsena a rieka Fiora, a na západe región Maremma (Obr.1).

Táto vnútrozemska oblasť bez veľkých pohorí má svoj charakteristický mierne zvlnený reliéf. Geomorfologickými činiteľmi ktoré sa podieľali na jeho utváraní sú hlavne vulkanická činnosť a vodné toky. Vulkanická činnosť ktorá skončila približne pred 100 000 rokmi zanechala v krajine krátery sopiek (napríklad ten v ktorom sa nachádza jazero Bolsena) a povrch tvorený usadenou sopečnou horninou tufom. Vodné toky do tufového povrchu postupnou eróziou vymodelovali strmo klesajúce údolia, malé kaňony, náhorné planiny a ostrožne.¹⁸ Tuf je mäkká hornina ktorá sa dá veľmi ľahko opracovávať i bez veľmi tvrdých nástrojov, táto výhoda pre človeka je ale zároveň nevýhodou z hľadiska pretrvania jeho výtvorov v horizonte storočí, pretože tuf veľmi ľahko podlieha spomínanej erózii spôsobenej tečúcou vodou a najmä koreňom vegetácie ktorá sa na ňom prichytáva, vytvárajú sa v ňom praskliny a vegetácia svojou postupnou rozpínavosťou spoločne s pôsobením vody pukliny rozširuje a tufová skala sa postupne rozrušuje, čo má za následok i zrútenie mnohých skalných hrobiek a ostatnej architektúry vytesanej do skál a súčasný alarmujúci stav ich zachovania.¹⁹

Krajinný reliéf ovplyvnil i výber miest pre založenie osád, ktoré často pretrvávali na zvlášť dobre chránených a strategických miestach od doby bronzovej do stredoveku a na niektorých pretrvalo osídlenie počas stredoveku a novoveku až dodnes (napr. Sorano, Pitigliano, Orvieto). Mestá sa budovali na prirodzene chránených polohách, náhorných plošinách ohraničených z jednej alebo viacerých strán útesmi a hlbokými kaňonmi riek, na sútokoch viacerých vodných tokov vznikali obzvlášť výhodné ostrožny. Nekropole boli situované okolo miest do tufových skalných obočí, často krát mesto a nekropolu oddeľuje vodný tok, no nekropola zostáva v zornom poli viditeľná z mesta.

Početné malé vodné toky prameniace vo vnútrozemí sa vejárovito prerezávajú cez tufový reliéf a postupujúc smerom k pobrežiu sa zlievajú do riek a ústia do Tyrhénskeho mora. Hlavnými riekami v tejto oblasti sú od severu Fiora pri ktorej leží vo vnútrozemí Sovana a blízke Pitigliano a blízko pobrežia Vulci. Južnejšie od Fiory tečie rieka Mignone a pri nej

¹⁸ CIOPI 2002, 36–37.

¹⁹ CANUTI *et al.* 2004, 323–330; CICCIOI – PLESCIA – CAPITANI 2009, 164–169.

ležia lokality San Giovenale a Luni. Pri rieke Albegna leží Saturnia a Marsiliana. Rieka Marta pramení ako jediná v jazere Bolsena a smerom od jazera k pobrežiu leží v jej blízkosti Tuscania a Tarquinia. Pri rieke Biedano ležia lokality Blera a Norchia. Tieto rieky slúžili v najstarších dobách i ako dopravné tepny tejto oblasti medzi pobrežím a vnútrozemím.

Prvé doklady o prítomnosti človeka sú z neolitu 4.tisícročia p.n.l., začiatkom 3.tisícročia p.n.l. v období eneolitu je tu pomerne bohato doložená rinaldonská kultúra, ktorá hĺbila svoje hrobky do skál a ktorých tvar pripomína tvar pece (tomba a forno), väčšinou ide o jedinú malú hrobovú komoru často so vstupným vestibulom (Obr.2). Pohrebným rítom bola inhumácia v skrčenej polohe na ľavom boku v strede komory a hlavou smerom ku vchodu. Mnoho komôr obsahovalo viacero pohrebov a nové pohreby vytlačili staršie kostrové pozostatky ktoré boli zatlačené k obvodu komory. Do mužskej pohrebnej výbavy patrili zbrane a do ženskej šperky. Od neolitu po celú dobu bronzovú je doložené osídlenie v okolí Pitigliana, Sovany a Manciana. Od konca doby bronzovej (13. – 10.storočie p.n.l.) nastal spoločensko-ekonomický rozvoj. Osídlenie sa zväčšilo v počte a rozšírilo priestore, ťažili sa nerastné suroviny, tufové roviny sa poľnohospodársky intenzívnejšie využívali. Pohrebný rítus bol žiarový, spopolnené ostatky sa spolu milodarmi – osobnými predmetmi vkladali do bikónických urien prikrytých miskou a tie sa vkladali do jám (tomba a fossa). Vo villanovskom období okolo 9.storočia p.n.l. sa osídlenie popri riekach Fiora a Albegna veľmi výrazne stiahlo a zkoncentrovalo do niekoľkých strategických prirodzene bránených miest, ktoré sa približne o dvesto rokov stali etruskými centrami (Pitigliano, Poggio Buco, Sovana, Sorano, Marsiliana, Saturnia) a vnútrozemie zostalo vyľudnené. V 8.storočí p.n.l. – v dobe železnej a začiatkom orientalizujúceho obdobia v priebehu asi 3 – 4 generácií nastalo opätovné osídlenie smerom z veľkých centier na miesta obývané už v dobe bronzovej ktoré mali strategickú polohu pri kontrole ciest od pobrežia do vnútrozemia alebo pri vnútrozemských cestách na severo-južnej trase alebo cestách spájajúcich miesta so zdrojmi surovín.²⁰ V orientalizujúcom období (7. – začiatok 6.storočia p.n.l.) sa na týchto lokalitách rozvíja etruské osídlenie. Napríklad Poggio Buco kontrolovalo cesty smerom ku Chiusi. Pitiglino, Sovana a Saturnia kontrolovali cesty smerom do oblasti Volsíní a povodia Tibery. Vnútrozemské menšie etruské mestá boli pod kontrolou veľkých pobrežných centier. Etruské mestá v severnej časti nami skúmanej oblasti boli pod kontrolou Vulci ktoré v priebehu 8. až

²⁰ PELLEGRINI 2002, 12–14; MANDALESI 2010.

3.storočia p.n.l. určovalo ich rozvoj i úpadok.²¹ Tuscania, Norchia a Castel d'Asso bol vo sfére vplyvu Tarquínie. Blera a San Giuliano spadali do teritória ovládaného Caere.²²

Vnútrozemská oblasť bola zameraná hlavne na poľnohospodárstvo a pastierstvo, domáci obchod a využívanie miestnych zdrojov kovových rúd.

Po podmanení územia Rímom vnútrozemské centrá prekvitali v protiklade k pobrežným centrá. Začiatkom rímskeho dobývania tohto územia boli malé osady zničené a z veľkej časti boli ich územia skonfiškované. V roku 280 p.n.l. Rimania dobyli Vulci a vyplienili ho. Od konca 4.stor.p.n.l. a v 3.storočí p.n.l. vo vnútrozemských centrách stúpol počet obyvateľov, čo môže byť pripísané zintenzívneniu poľnohospodárstva a obchodu po otvorení hlavnej cesty spájajúcej Rím so Saturniou - Vie Clodie. Via Clodia ktorá bola postavená na prelome 3.storočia p.n.l. viedla západnou časťou Etrúrie a čiastočne sledovala a využívala staršie etruské cesty. Via Clodia viedla medzi dvoma hlavnými konzulárnymi cestami – Viou Areliou a Viou Cassiou. Pozdĺž Vie Clodie začalo budovanie malých osád a rurálnych usadlostí roztrúsených v krajine. V niektorých centrách vzrástol status bohatých vlastníkov pôdy – tzv. rurálnej aristokracie, podľa funerálnych nápisov a i hrobiek z tohto obdobia v Tarquínii. V tomto období sa vyrábali sarkofágy so zobrazením zosnulého na veku na starších príkladoch v tzv. heroickej polonahote odpočívajúceho na klíne, neskôr od 2.storočia p.n.l. oblečeného v tunike a plášti. Rola zosnulého v spoločnosti sa začala ukazovať i na náhrobných v freskách v Tarquínii v často zobrazovaných scénach procesí do Zásvetia. Aby mohli Rimania lepšie integrovať dobyté územia, budovali v nich svoje kolónie. Tak bola v teritóriu Vulci v roku 183 p.n.l. založená Saturnia a v neznámom roku kolónia Heba (dnešné Magliano). Okolo roku 80 p.n.l. vypukla občianska vojna medzi Máriom a Sullom a etruské mestá sa pridávali k jednému i druhému. Tie ktoré sa postavili na stranu Mária po jeho prehre tiež utrpeli a boli poničené a následky sa odrazili i v spoločnosti. Mnoho malých usadlostí zmizlo a boli vybudované nové rímske villy (villae rusticae) založené na práci otrokov. Po polovici 2.storočia p.n.l. začína v južnej Etrúrii evidentné obdobie úpadku.

²¹ MAGGIANI 2002, 15–18.

²² STEINGRÄBER 2009a, 64.

2 Typológia a dekorácia skalných hrobiek a jej vývoj

2.1 Typy skalných hrobiek

V súčasnosti neexistuje jedna záväzná typológia etruských skalných hrobiek. Existuje niekoľko základných pomenovaní ktoré dodržiava väčšina autorov, ale môžeme sa stretnúť aj s odlišnými pomenovaniami pre tie isté typy.²³ Základné pomenovania vychádzajú z tvaru fasády a podľa neho sa rozdeľujú na hrobky v tvare kocky, ktorá je oddelená od skaly z vrchu a zo všetkých štyroch strán (Obr. 13) Terminológia v talianskom jazyku, ktorá je preberaná i do iných jazykov ju označuje ako tomba a dado, v anglicky písanej literatúre cube tomb. Od tohto tvaru je odvodené pomenovanie i pre fasádu ktorú tvorí kockovitý tvar len z polovice oddelený od skaly, tzv. polovičná kocka (taliansky tomba a semidado, v anglicky písanej literatúre half-cube tomb) a ďalším odvodeným typom je fásada v tvare tzv. falošnej kocky (taliansky tomba a falso dado, v anglicky písanej literatúre fals-cube tomb). Ďalším pomenovaním ktoré sa vyskytuje v literatúre je typ so sedlovitou strechou, v anglickej literatúre tzv. gabled tombs – pomenovanie vychádza z tvaru strechy fasády ktorá reprodukuje etruskú profánnu architektúru, do tejto skupiny sú zaradené aj hrobky s portikom v priečelí. Treťou skupinou sú podľa Rosiho tumuli. Od publikovania tejto typológie v 20. rokoch sa tejto téme nik nevenoval, až do roku 1982 keď publikoval svoje triedenie J.P. Oleson.²⁴ K posledným publikáciám pojednávajúcim o typológii hrobiek sú články S. Steingräbera, ktorý pridáva, respektíve osamostaňuje niekoľko nových kategórií a touto typológiou sa riadime aj v tejto práci²⁵.

2.1.1 Tomba a dado

Sú najpočetnejším typom hrobiek a stoja pri počiatku tohto typu architektúry a budovali sa do helenistického obdobia. Podľa stupňa oddelenia kocky od surovej skaly poznáme tri typy. Hrobka v tvare skutočnej kocky – t.j. oddelenej od surovej skaly zo všetkých štyroch bočných strán a z vrchu. Na hlavnej strane fasády sa nachádzajú skutočné vstupné dvere alebo sú zobrazené falošné dvere. Hrobka v tvare polovičnej kocky (taliansky tomba a semidado, v anglicky písanej literatúre half-cube tomb), je oddelená od skaly len z troch bočných strán

²³ ROSI 1925.

²⁴ OLESON 1982.

²⁵ STEINGRÄBER 2009a, 64.

a z vrchu, na jednej alebo bočných stranách boli vytesané schody vedúce na strechu kde sa často krát nachádza platforma. Predpokladá sa že táto platforma slúžila ako podstavec pod cippi alebo ako oltár. Podľa terminológie užívanej v prácach v talianskom jazyku treťou adaptáciou je typ tomba a falso dado, v anglicky písanej literatúre fals-cube tomb, ktorá je oddelená od skaly len z prednej časti a len náznakom po stranách. Mohli byť vybudované v akejkolvek vertikálnej skalnej stene bez obmedzení ktoré mohol spôsobiť stav skaly nad fasádou.

2.1.2 Tomba a casa

Hrobka ktorej vonkajšia i vnútorná dispozícia a dekorácia je inšpirovaná architektúrou etruského domu. Obdĺžny pôdorys s dvoma alebo troma miestnosťami v línii vedľa seba, sedlovitá strecha, posteľ (klinai). Rozdiely medzi architektúrou profánnych domov a imitáciami na hrobkách sa stávajú viac markantnejšie v helenistickom období.

Najznámejším príkladom je hrobka na nekropole Pian di Mola a hrobka na nekropole Peschiera v Toskáni a v Blere na nekropole Pian del Vescovio (Obr.) a s monumentálnou budovou v Crocefisso di Castro, ²⁶spadajú do archaického obdobia.

2.1.3 Hrobka s fasádou v tvare tholu

Známy je len jediný príklad a to je Tomba dell Sileno v Sovane. K tejto hrobke môžeme nájsť analógiu vo Vulci, odkiaľ pochádza cippus v tvare skoro totožnou s fasádou spomínanej hrobky, len bez figurálnej výzdoby. Analogický tvar má napríklad i monument v tvare tholu známy z Athén ako Lysikratov monument.

2.1.4 Tomba a portico

Jediným príkladom je niekoľko hrobiek v San Giuliano (Obr. 8 a 9). Niektorí bádatelia uvažujú, či šlo skutočne o zámerne vybudovaný portikus, ale ide len o zrútenú prednú časť hrovej komory, ktorá mala v strede stĺp. Pozrútení skalnej steny spadnuté kamenie odstránili, a v skalnej stene zostala polovica hrobových komôr pripomínajúca terasovitú galériu, ktorej bola tomuto účelu následovne prispôbená a slúžila ako prístup k hrobkám.²⁷

²⁶ VAN KAMPEN 2009, 144.

²⁷ SASSO 2014, 226, 223.

2.1.5 Tomba a edicola

Tento typ sa objavil v helenistickom období. Tvarom imituje malý dom, má vrchnú časť podobnú štíti a dolná časť obsahuje veľký výklenok. Niektoré typy sú v plytkom reliéfe, niektoré vo veľmi hlbokom. Štít by mohol byť inšpirovaný chrámovou architektúrou. Celkový tvar fasády veľmi pripomína helenistické etruské urny, ktoré majú reliéfnu výzdobu v štíte zobrazenú na veku (Obr. 69 a 70).

2.1.6 Tomba a tempio

Tento typ hrobiek má fasádu jasne imitujúcu chrám. Dva príklady nájdeme na nekropole v Sovane – Tomba Ildebranda a Tomba Pola. Ďalšími dvoma príkladmi sú Tombe Doriche v Norchii, ktoré majú fasády úzko spojené takže sa často hovorí o zdvojenej fasáde. Ich hrobové komory sú však samostatné, takže sa určite jedná o dve samostatné hrobky.

2.1.7 Prechodný typ medzi tumulom a tomba a dado

Niektoré tumulové hrobky vykazujú spoločné prvky výzdoby fasády ako majú skalné hrobky. Na tomto základe sa uvažuje o prechodnom type medzi tumulovou a skalnou hrobkou a dado. Príkladom sú tumuli v Blere - San Giovenale, na nekropole Casale Vignale, hrobka č. 51 a 52. Datuje sa do konca 7. storočia p.n.l., a ďalšie pohreby boli do nej pridané začiatkom 5. storočia p.n.l. Oba tumuli sú vytesané do skaly. Tumulus 51 má po obvode kamenné rímasy a bol obkolesený širokou priekopou. Zachovali sa dva fragmenty rímasy v tvare sovieho zobáka (taliansky *becco di civetta*), čo je základný charakteristický znak pre tento typ. Na vrchole tumulu blízko dromu bola konštrukcia, ktorá môže byť interpretovaná ako prístupový most alebo oltár. Je pravdepodobné že na vrchole tumulu bol malý chrámik – uvažuje sa tak na základe nálezov strešných škridiel, fragment architektonickej terakoty – protómy mačkovitej šelmy. Ďalšie fragmenty nájdené na ploche pred vstupným dromom patra minimálne dvom sediacim ľuďom. Tieto levy sú pravdepodobne súčasné s výstavbou tumulu a patria do konca 7. storočia p.n.l. alebo začiatku 6. storočia p.n.l. Boli pôvodne umiestnené pred tumulom alebo na ňom, pretože sa našli vo vrstve deštrukcie.²⁸

²⁸ VAN KAMPEN 2009, 142–143.

2.2. Prvky výzdoby fasád

2.2.1 Rímsy

Rosi založil svoju terminológiu na terminológii používanej pre popis drevenej architektúry, čím chcel viac upozorniť na ich vzájomnú podobnosť v technike a štýle. Fasádu môžeme rozdeliť na dve časti – hornú a dolnú. Hornú časť tvorí len kombinácia horizontálnych ríms v reliéfe, ktoré majú rozličné tvary, odlišujú sa šírkou, tvarovaním, vypuklosťou alebo plochosťou. Väčšinou šlo o kombináciu niekoľkých skupín ríms. Jedna skupina pozostávala najčastejšie z dvoch alebo troch ríms: jedna má v priereze tvar zobáka dravého vtáka, torus a fascia a pod tým je rímsa ktorá má v priereze tvar štvrtiny kruhu. V ďalšom rade mohli byť tieto typy zoradené v inom poradí. Termín „zvon“ zaviedli nemeckí bádatelia v monografii o Blere. Podľa Rosiho je práve zvon tou časťou fasády ktorá nadobúda najviac variácií vo forme, proporciách a rozmeroch a ktorý robí každú fasádu jedinečnou. Podľa neho je zvon „kontrolným prvkom“ v architektúre etruských skalných hrobiek a ktorý jej dáva jej špecifický charakter.²⁹ Jedinou podstatnou inováciou v hornej časti s rímsami bolo doplnenie o nový prvok – zuborez ktorý sa vyskytuje len na fasádach v Sovane.

Dolná časť je z väčšej časti plochá, na spodnom okraji môže mať plintu zdobenú horizontálnymi rímsami v reliéfe.

2.2.2 Skutočné a falošné dvere

Spodná časť fasády je väčšia než vrchná a najčastejšie niesla zobrazené dvere – tzv. typ *porta dorica*. Rám dverí bol vypracovaný v nízkom reliéfe, a uprostred bol v staršom období skutočný otvor slúžiaci ako v stup do hrobky. Skutočné funkčné dvere na fasáde nájdeme na najstarších hrobkách datovaných do 6. a 5. storočia p.n.l. na nekropolách v Blere a San Giuliane. Dvere na fasáde a funkčný vchod do hrovej komory sú od raného 4. storočia p.n.l. oddelené. Dvere na fasáde sú falošné a stávajú sa len ďalším prvkom dekorácie. Dvere obieha rám ktorý v hornej časti imituje dverný preklad a po oboch stranách prečnieva cez okraj dverí. Spodný prečnievajúci roh je tvarovaný do háčika či pretiahnutého zašpicatenia – tzv. zobáka sovy (v talianskej literatúre označuje výraz „becco di civetta“). Táto radikálna zmena vo funkcii dverí sa nijak neodzrkadlila na fasáde ktorá sa inak nezmenila. Najstarší príklad

²⁹ ROSI 1925, 22.

zobrazenia tohto typu dverí – porta dorica, je doložený v Caere ako funkčné vnútorné dvere v hrobej komore od 2. polovice 7. storočia p.n.l. Ako vonkajšie dvere sú využité až od druhej štvrtiny 6. Storočia p.n.l. Na skalných hrobkách sa objavuje od polovice 6.storočia p.n.l.

2.2.3 Postranné schody, platformy, oltáre a cippi, samostatné funerálne monumenty, sochárska výzdoba

Väčšina skalných hrobiek má na jednej alebo oboch stranách úzke schody vedúce na strechu fasády. Na vrchnej časti fasád, pokiaľ bola oddelené od skalnej steny, nájdeme vo väčšine príkladov ploché platformy, podstavce ktoré majú často krát vytvarované otvory do ktorých boli zasadené cippi – rovnako i na vrchu niektorých tumulových hrobiek nájdeme stopy po umiestnení cippov. V súčasnosti už prevláda názor že tieto platformy mohli slúžiť aj ako oltáre v kulte zosnulých, kde počas funerálneho rituálu mohlo byť obetované jedlo alebo tekutiny.

Okolie hrobky často krát zdobili sochy, najčastejšie to boli sochy levov, sfíng a zriedkavejšie ľudské postavy. Sochy nachádzame od 7. storočia p.n.l. aj v pobrežnej etruskej oblasti – napr. Cerveteri – v prednej časti dromu Tomba della Capanna (680-630 p.n.l.) bola nájdená socha v podobe stojacej ľudskej postavy zo zloženými rukami (dnes stratená), rovnako v prednej časti dromu Tomba dei Dolii e degli Altari(okolo 630 p.n.l.) bola nájdená terakotová sfínga. Príklady sú známe i z Veí – Tomba Campana (koniec 7. storočia p.n.l.)– štyri sochy levov, pravdepodobne boli umiestnené dva pred hrobkou, a dva vo vstupe do dromu., ale i vo vnútrozemskej oblasti kde sídlili Faliskovia, napr. Narce – hlava sfíngy, nájdená mimo jamového hrobu (posledná štvrtina 7.storočia p.n.l.-začiatok 6.storočia.p.n.l.)³⁰. Okolo prelomu 7. a 6. storočia p.n.l. už máme doklady aj vnútrozemskej južnej Etrúrie: napríklad San Giuliano – nekropola Valle Cappelana. Dve sochy levov boli nájdené in situ pred hrobkou pozdĺž krepidy vo vysekanom výklenku Tomba del trono/ Tomba della Sedia v pozícii proti sebe.³¹ Ďalším príkladom je Blera, a hrobka č. 51 a č. 52 spomínaná v podkapitole a prechodnom type hrobky medzi tumulovou a formou a dado. Sochy levov a sfíng zdobili i strechu hrobky a casa v Tuscanii na nekropole Pian di Mola, opísanej v podkapitole o Tuscanii. Sochy levov boli veľmi rozšírené i v helenizme, spomeňme

³⁰ VAN KAMPEN 2009, 136.

³¹ VAN KAMPEN 2009, 141–142.

monumentálneho leva z Val Vidone v Toscanii, datovaného do 4.-3. storočia p.n.l. a jemu v určitých detailoch veľmi podobného leva ktorý stojí pred hrobkou Tomba dei demoni alati, datovanou približne do 3. storočia p.n.l. (Obr. 38, 39, 40, 41, 42).

Na území nekropole ale nie bezprostredne blízko hrobky boli nájdené sochy v lokalite Castro datované do 6. storočia p.n.l.. Väčšinou sú sochy prisudzované neďalekej hrobke Tomba dei Bronzi, avšak ponúkajú sa aj ďalšie hypotézy: sochy mohli byť umiestnené pozlž prístupovej cesty na nekropolu alebo boli sochy súčasťou konštrukcie pravouhlého pôdorysu, ako naznačujú štyri otvory na tufovej plošinke. Najpravdepodobnejšie je že sochy boli spojené s hrobkou. Vstupný dromos hrobky bol vyznačený dvoma pyramidálnymi stĺpmi a spomínané otvory slúžili na umiestnenie cippov, podobne ako v prípade Tumulu Cima v San Giuliane, kde sa tiež našli na nekropole dva vysoké kamenné obelisky datované do 6. storočia p.n.l. Sochy v pároch tvorili vonkajšiu architektonickú výzdobu hrobky. Boli medzi nimi zobrazené hippokampy, okrídlený lev, sfinga bez krídiel, všetky sochy sú vytesané z miestneho kameňa typu nenfro a sú nízkej umeleckej kvality.³²

Na nekropolách v nami skúmanej oblasti sa často vyskytujú samostatne stojace monumenty ktoré nie sú hrobkami. Sú interpretované ako oltáre slúžiace pre rituály v zádušnom kulte. Ďalším typom monumentov sú tzv. tróny. Niektoré cippi neboli umiestnené na hornej časti fasád hrobiek, ale stáli samostatne a niektoré mali skutočne monumentálne rozmery. Napríklad vedľa tumulu Cima v San Giuliano, ktorý stojí v blízkosti skalnej nekropole a je taktiež celý – hrobová komora i mohyla - vytesaný z tufovej skaly boli na dvoch pravouhlých podstavcoch umiestnené dve cippi vo forme obeliskov. Predpokladanou funkciou tohto umiestnenia tumulu a cippov je otvorené miesto zádušného kultu.

2.2.4 Priestory pod fasádou – tzv. Sottofacciata

Tieto priestory sa objavujú od helenistického obdobia a boli rovnako ako hlavná fasáda a hrobová komora vytesané do skaly. Nachádzali sa pod hlavnou fasádou. Z prednej strany boli otvorené a z bočných strán uzatvorené. Od hlavnej fasády boli oddelené zošíkmenou strieškou. Ak bola strieška kratšia, podpierali ju bočné steny priestoru, ak bola strieška dlhšia, jej váha spočívala najčastejšie dvoch stĺpoch v tuskánskom ráde tiež vytesaných do skaly. Vo vnútri tohto priestoru boli vytesané lavice a falošné dvere. V týchto prípadoch sa zobrazenie falošných dverí mohla opakovať na hlavnej fasáde a v menšej mierke na spodnej fasáde práve v tomto menšom priestore. Priestory pod hlavnou fasádou majú hrobky z helenistického

³² VAN KAMPEN 2009, 145.

obdobia v Norchii a Castel d'Asso. Jedným z najstarších príkladov je aj priestor pred helenistickou hrobkou nazvanou Tomba Torlonia na nekropole Greppe Sant'Angelo v Caere. V súčasnosti je prijímaná interpretácia, že slúžili na rituálne účely v rámci pohrebného kultu.

2.3 Chronologický vývoj

2.3.1 Počiatok a prvý vrchol (druhá polovica 6. – začiatok 5.storočia p.n.l.)

Architektúra etruských do skál vytesaných hrobiek začína v druhej štvrtine 6.storočia p.n.l. na lokalitách ktoré sú v povodí riek Mignone a Biedano a sú to Blera (zóna Grotta Porcina), San Giuliano, Tuscania a Castro. Onedlho prišiel prvý vrchol tohto typu architektúry v neskoroarchaickom období – od druhej polovice 6.storočia p.n.l. do začiatku 5. storočia p.n.l. V tomto období sú najrozšírenejším typom tomba a semi-dado s platformou na vrchnej časti hrobky. Vrchná časť hrobky bola zdobená rímsovaním. Hrobová komora bola vyhlbená za fasádou a bola prístupná dverami umiestnenými vo fásade. K najstarším typom sa radia i hrobky typu tomba a casa, ktoré sú v oveľa menšom počte.

Zdá sa že Tuscania hrala výnimočnú úlohu vo vývoji ranej etruskej skalnej architektúry. Podľa súčasnej datácie je najstarším typom práve tomba a casa a najstaršou datovanou hrobkou tomba a casa con portico z nekropole Pian di Mola v Tuscanii. Je datovaná do druhej štvrtiny 6. storočia p.n.l., zatiaľ čo najstaršie hrobky typu tomba a dado v Blere a San Giuliane sú datované o niekoľko desaťročí neskôr. Najstaršie pokusy datovať tieto hrobky ich kladli do 2. polovice 7.storočia p.n.l., avšak nová datácia založená na datácii pohrebnej výbavy – fragmenty bucchera, pithoi s reliéfnou výzdobou ich radí do obdobia po druhej štvrtine 6. storočia p.n.l., teda do rovnakého alebo o niečo mladšieho obdobia ako hrobka v Tuscanii.

2.3.2 Obdobie úpadku – kríza v južnej Etrúrii v 5.storočí p.n.l.

Počiatkom storočia ešte doznieva obdobie prvého výrazného rozvoja a postupne od druhej štvrtiny 5. storočia p.n.l. ustáva konštrukcia nových hrobiek, čo je pravdepodobne odrazom spoločenskej situácie v oblasti, spoločenskej a ekonomickej krízy, silnejšej spoločenskej stratifikácie, časť obyvateľstva schudobnela a nemohla si dovoliť výstavbu finančne náročných hrobiek. V politickej sfére Etruskovia prehrali niekoľko námorných bitiek z Grékmi z južnej Itálie a začali i keltská invázia zo severu.

2.3.3 Druhé obdobie rozkvetu (koniec 4.- prvá polovica 2.storočia p.n.l.)

V helenistickom období pribúdajú v architektúre nové prvky aj nové typy a menia sa niektoré funkčné prvky. V porovnaní s prvým obdobím rozkvetu ktoré zaznamenali hlavne centrál na juhu nami skúmanej oblasti, v tomto druhom ešte väčšom období rozkvetu sa výraznejší vývoj prenáša do miest viac na sever – Sovana, Norchia a Castel d'Asso. Tento vývoj bol prepojený i s vývojom politickej situácie pobrežných centier Vulci a Tarquínie pod ktorých územie spadali a dopadov politických udalostí na celú kultúru Etruskov na tomto území. Od 4.storočia p.n.l. sa budujú nové hrobky typu tomba a semi-dado, tomba a falso dado, tento typ je často vybavený zobrazením falošných dverí a novým prvkom je priestor pod fasádou tzv. sottofacciata alebo s ďalším novým prvkom portikom. Nový prvok – dva stĺpy podopierajúce strechu sottofacciaty alebo stĺpy v tomba a portico majú svoje súčasné analógie v skalných hrobkách v Corchiane, ktoré je už na teritóriu Faliskov. Vzťah medzi vonkajšou fasádou a hrobovou komorou až viac nie je funkčný. Vchod do hrobovej komory sa premiestňuje pod fasádu, v mnohých prípadoch je výškový rozdiel medzi spodným okrajom fasády a hrobovou komorou i viac ako 10 metrov. Hrobové komory sú veľmi malé, na hrubo opracované, ale nájdú sa i príklady veľmi veľkých hrobových komôr pre vyše 70 inhumácií. Hrobová komora ja zriedka zdobená, môže byť imitácia kazetového stropu na strope hrobovej komory (Tomba Ildebranda, Tomba Siena, Sovana).

2.3.4 Koniec výstavby skalných hrobiek

Tradícia budovania skalných hrobiek postupne ustávala v 2.storočí p.n.l. Jediným miestom kde pokračovala i v rímskom období je Sutri. Nekropola v Sutri ukazuje i naďalej kontinuitu v budovaní skalných hrobiek, zatiaľčo aj iné etruské nekropole sú využívané, ale mnohé strašie hrobové komory sú prerobené na rímske kolumbárie alebo maličké níky v skalných stenách v spodnej časti skalných stien pri cestách. Etruské dedičstvo však bolo sprostredkované i ďalej prostredníctvom helenistického spôsobu budovania hrobiek - hrobky typu a casa, oltáre, chrámy na vysokom pódiu pretrvali v typológii rímskych funerálnych monumentov do neskororepublikánskeho obdobia a cisárskeho obdobia. Vo vyššie

spomínanom meste Sutri pretrvala tradícia vysekávania celých architektonických stavieb do tufu i mimo funerálnu architektúru. V rímskom období to vznikol rímsky amfiteáter celý vysekaný do čierneho tufu. S príchodom kresťanstva do tejto oblasti začali byť etruské hrobky využívané kresťanskými pustovníkmi, ktorí ich ďalej upravovali podľa svojich potrieb alebo budovali nové pustovne podľa ich vzoru. Okrem pustovní sa etruské hrobky menili i na kresťanské svätyne a miesta kultu rôznych miestnych svätcov a táto tradícia sa udržala po celý stredovek.

3 Vybrané etruské skalné hrobky

3.1 Sovana

Sovana je najsevernejšia lokalita so skalnými hrobkami. Z hľadiska dekorácie a typu fasád, má najviac typov hrobiek a najväčší počet monumentálnych a prepracovane zdobených fasád zo všetkých skalných nekropol.

Etruské nekropole okolo Sovany znovu objavil anglický výtvarník S. Ainsley v roku 1843 a potom sa tam vrátil spolu s dobrodruhom G. Dennisom. Dennis vo svojich správach poznamenal, že na fasádach hrobiek videl veľké množstvo reliéfnych nápisov, ktoré sú dnes takmer všetky nečitateľné. G. Rosi roku 1925 po prvý krát informoval o hrobke nazvanej Tomba Ildebranda. Nekropole Sovany podrobne preskúmal a publikoval v monografii R. Bianchi Bandinelli. V 70tych rokoch hrobku nazvanú Tomba della Sirena skúmal J.C. Carter spolu s G. Maetzkem. Najčerstvejším objavom takmer po 150 rokoch od začiatku skúmania sovanských nekropol bolo v roku 2004-2005 objavenie hrobky nazvanej Tomba dei demoni alati s reliéfnou výzdobou ktorá v etruskej kultúre nemá obdobu a priniesla obrovské množstvo nových informácií.

Etruskú mesto sa nachádzalo ne tufovej náhornej plošine, kde sa počiatky ľudského osídlenia datujú až do doby bronzovej, rovnako ako v neďalekom Pitigliane a Poggio Buco. Vo villanovskom období bolo opustené a znova osídlené na začiatku 7.storočia p.n.l. v nastupujúcom archaickom období. V archaickom období tak ako v Pitigliane a Poggio Buco i v Sovane je najrozšírenejším typom pohrebu jamový hrob – *tomba a fossa*. Jamy boli prikryté kamennými doskami a neskôr od polovice 7.storočia p.n.l. začali byť hrobky vysekávané do tufovej skaly. V hrobovej komore boli vytesané lavice na uloženie tela a niekedy *loculi* ktoré boli prikryté strešnými škridlami – tento spôsob pohrebu má svoje súčasné analógie na faliskom území. Pred hrobovou komorou bol otvorený vestibule vchod vysekaný do tvaru výklenku. V tomto období je v Sovane doložené keramika z Vulci (etrusko-korintská, etruská čiernofigurová). Môžeme predpokladať, že v tomto období bola Sovana dôležitou lokalitou na hornom toku rieky Fiory z ktorej viedli trasy do Orvieto, Chiusi a na faliské územie. Medzi začiatkom 6. a 5.storočia p.n.l. chýbajú archeologické doklady ľudskej činnosti. Z tohto obdobia však pochádza fresková dekorácia v Tomba Francois vo Vulci, na ktorej je zobrazené

zabíjanie zajatcov. Pripojené meno jednej z popravovaných postáv je Pesna Arcmsnas Sveamach – etruské priezvisko pravdepodobne znamená “zo Sovany”. Na začiatku 5.storočia p.n.l. bolo osídlenie zničené, pravdepodobne následkom útoku Vulci, ktoré chcelo upevniť svoju dominanciu na tomto teritóriu. Sovana bola znova osídlená v polovici 4.storočia p.n.l., pravdepodobne sa znova otvorili obchodné cesty smerom do severo-centrálnej Etrúrie. Tufová náhorná plošina bola opevnená pravouhlými opracovanými blokmi tufu. Veľký rozvoj mesta ktorý odráža výstavba hrobiek nastal až po roku 280 p.n.l. kedy Rím dobyl Vulci, a 264 p.n.l. Volsínie a ich teritória. Malé osady boli zničené. Prečo postihol Sovanu priaznivý vývoj by mohlo vysvetliť pripojenie sa Sovany k Rímu v boji proti Vulci.

Nekropole Sovany lemujú rieku Calesine ktorá v krajine vymodelovala strmé tufové kaňony. Najpočetnejším typom na nekropolách je tomba a falso dado. Žiadne dvere zobrazené v reliéfe na fasádach nie sú pravým vchodom do hrobky, všetky sú falošné. Vchody do hrobiek sú úzke a hrobové komory hlboko pod úrovňou fasády. Tomba Pola a Tomba Ildebranda sú typu tomba a tempio, tomba a edicola so zachovanými stopami po reliéfnej figurálnej výzdobe sú Tomba del Tifone, Tomba della Sirena, Tomba dei demoni alati. Špecifickým typom bez iných paralel je hrobka s fasádovým monumentom v tvare tholu – Tomba del Sileno. Najpočetnejší je typ tomba a falso dado s vyobrazenými falošnými dverami a podstavcom na cippus na vrchu. Na nekropolách sa pochovávalo až do 1.storočia p.n.l.

3.1.1 Tomba dei demoni alati

Na nekropole Poggio Felceto bola v rokoch 2004 a 2005 odkrytá nová hrobka nazvaná podľa dekorácie Tomba dei demoni alati. Radí sa k typu tomba a edicola. Na fasáde sa dochovala bohatá figurálna dekorácia vo vysokom reliéfe. Datuje sa do obdobia medzi koncom 3. storočia p.n.l. a začiatok 2.storočia p.n.l., na základe dekorácie fasády a fragmentárnych nálezov v hrobovej komore – unguentária bez farebnej výzdoby a fragmentu pohára s čiernou maľbou a na základe výzdoby fasády.³³ Hrobová komora je malá (3,20 x 2,60m), s lavicami na troch stranách, značne poškodená eróziou a neprístupná. Fasádu hrobky tvorí aedicula oddelená od skaly z troch strán a jej strecha je mierne sedlovitá. Horná časť je oddelená a pripomína päťuholníkovité priečelie domu alebo chrámu. V nej je vo vysokom reliéfe zobrazená Skylla s vysokou pravdepodobnosťou mužského pohlavia podľa celkového mohutného spracovania torza a paží. Skylla v etruskom umení mala ženské alebo mužské

³³ MAGGIANI 2010, 39.

telo. V prípade mužského sa hovorí aj o morskom démonovi. Skylla sa nachádza vyobrazená na urnách a sarkofágoch a i na stenách etruských hrobových komôr. Najstaršie vyobrazenie je v *Tomba dei rilievi* v Cerveteri datovanej do konca 4.stor.p.n.l. až začiatku 3.stor.p.n.l. Má mužské telo, odev, v rukách drží veslo tvár je otočená smerom k vyobrazenému trojhlavému psovi vedľa nej, ktorý je v gréckej mytológii známy ako pes Kerberos, ktorý mal funkciu strážcu vchodu do ríše mŕtvych, podľa jedného z názorov je jej charakter zmiešaný s Charunom. Prvé skutočne monumentálne zobrazenie Skyilly je doložené v Etrúrii a datované do 3.stor.p.n.l. v hrovej komore *Tomba delle Sculture* v Tarquinii, kde je vytesaná v reliéfe do steny, v pravej ruke drží hada a ľavú ma zdvihnutú akoby podopierala nosný trám. Táto kvazi Karyatida-Skylla, predchodkyňa zobrazenia v hrobke *Tomba del Tifone*, zaberá takmer celú výšku steny (185 cm). Ďalšie dve monumentálne zobrazenia Skyilly sú práve Tomba dei demoni alati a Tomba della Sirena. Analógie kompozície Skyilly v trojuholníkovitom tympanone nájdeme na dvoch urnách z Perugia. Skyllu v takejto kompozícii na funerálnom monumente nájdeme aj mimo etruského územia. Ojedinelým príkladom je náhrobná stéla z gréckej Aitólie uchovaná v Athénskom národnom múzeu datovaná do 2.storočia p.n.l. (Obr. 98). Z mladšieho obdobia pochádza štít funerálnej budovy z Ríma z 1.storočia p.n.l., ktorý evidentne čerpal námet zo zobrazení Skyilly v štítoch, ale zobrazuje anguipédneho démona alebo božstvo evidentne odlišné, pretože drží v ruke trojicu bleskov – atribút Iova v jeho atmosférickom aspekte (Obr. 99).

V etruskom umení sa motív Skyilly najviac rozšíril na pohrebných urnách ktoré v 3. a 2.storočí p.n.l. doslova zaplavil. Špecificky u Etruskov môže mať ženskú i mužskú hornú časť tela, je zobrazovaná s krídlami i bez, pričom krídla sú operené alebo blanité, na krídlach sa vyskytujú aj oči. Zobrazenia na urnách môžeme rozdeliť na niekoľko typov. Typ A) samotná Skylla, typ B) Skylla v súboji s bojovníkmi, buď sa zdá že nad bojovníkmi dominuje alebo menej často je Skylla porážaná a typ C) meč, balvan, veslo, závoj, hudobný nástroj, môžu sa vyskytnúť doprovodné delfíny.³⁴ Na zobrazeniach z Etrúrie Skylla nemá protómi psích hláv, autorovi jediným známym zobrazením so psími protómami je na sarkofágu umiestnenom na nádvorí Villy Corsini vo Florencii. Má mužské telo od pol pásu dve zatočené končatiny ukončené rybími chvostami, z pod akantových listov okolo pásu vystupujú dve psie hlavy, postava drží balvan pripravený k hod. Na etruských urnách nájdeme i iné výjavy z Odysei: Odysseus priviazaný k sťažňu lode a tri Sirény v ľudskej podobe, premena Odysseových mužov na zvieratá. Ani v jednom prípade nie je vyobrazený Odysseus spolu so

³⁴ BRUNN – KORTE III.

Skyllou. Odysseus v ikonografii je v Etrúrii známy od 7.stor.p.n.l. Imigrovaný grécky umelec Aristonothos vytvoril čiernofigurový kratér nájdený v Cerveteri na ktorom je zobrazená námorná bitka a z druhej strany oslepenie Polyféma. Odysseove dobrodružstvá sa zobrazené na rôznych druhoch etruského umenia od orientalizujúceho obdobia, na čiernofigurových a červenofigurových vázach, Caeretanských hydriách, na Felsínskej stéle, slonovinových reliéfoch, bronzoch, zrkadlách, urnových reliéfoch. Oslepenie Polyféma nájdeme na freske v Tomba dell'Orco I a II v Tarquínii pravdepodobne z 2.pol.4.stor.p.n.l. V Etrúrii a Veľkom Grécku vo 4.stor.p.n.l. je Odysseus zobrazovaný iba v scénach ktoré sa odohrávajú v Itálii a západnom Stredomorí. Zobrazenie stretu Odyssea so Skyllou sa v gréckom vázovom maliarstve nevyskytuje. Popularita zobrazovania Skyllly bola väčšia v Itálii než v Grécku, a ako podotýka de Grummondová, motív Skyllly bol zvlášť obľúbený v oblastiach okolo jej mýtického domova.³⁵

V etruskej ikonografii je Skylla rozšíreným námetom vo funerálnom kontexte a nadobúda v ňom špecifickú funkciu psychopompa – sprievodcu duší zosnulých do zászvetia, čomu nasvedčuje zobrazenie Skyllly vo dvojici s Kerberom v Tomba dei rilievi a zobrazenie Skyllly držiacej horiacu pochodeň (Obr. 45) – charakteristickým atribútom Vanth, nachádza sa na bočnej stene pohrebnej urny, na opačnej strane je zobrazená okrídlená postava s pochodňou sediac na kameni okolo ktorej je obtočený had – zviera spájané s chthonickou sférou *par excellence*. Skylla je jedným s najrozšírenejších námetov dekorácie pohrebných urien a sarkofágov. V etruskej ikonografii je hlavným psychopompom Vanth, jej atribútom je horiaca pochodeň alebo dva hady ktoré drží a ony sú obtočené okolo jej rúk. Spojenie atribútu Vanth a vodného démona nájdeme na veku bronzovej situľy z Praeneste. Horná časť tela je ženská, od pol pásu nadol sú dve zvlínené končatiny ukončené rybými chvostami. Spolu s touto postavou sú na veku zobrazení morskí draci a Tritón. Praenestínske bronzové cisty s rytým dekorom vznikali v období od 2.pol.4.stor.p.n.l. po celé 3.stor.p.n.l.

Etruskovia nemali len jednu ucelenú koncepciu zászvetia a cesty doň. Jedna z možností bol prechod cez vodnú plochu. Niektorý autori navrhujú, že Etruskovia si predstavovali zložitú cestu ktorej jedna časť sa odohrávala na mori.³⁶

Skylla alebo morský démon zobrazený v štíte Tomba dei demoni alati má tak ako početné príklady na urnách okolo pásu suknicu z členitých akantových listov. Z pod nich sa na pravú a ľavú stranu vynárajú dve hadovité končatiny ukončené rybými chvostmi. Každá končatina je

³⁵ DE GRUMMOND, s. 265.

³⁶ JANNOT, s.91.

dva krát zatočená. Postava drží v ruke veslo položené ne pravom pleci a smerujúce za hlavu. Predmet v ľavej ruke je neidentifikovateľný, možno šlo o meč. Démon má vzadu rozprestreté krídla s dlhými perami v dvoch radoch. Popri démonovi sú ešte zobrazené malé delfíny. Spodný okraj štítu je lemovaný dórsnym vlysom, v ktorom alternujú triglyfy a rozety so štyrmi lupeňmi. Spodná časť fasády má uprostred niku ktorá má v hornej časti klenbu. V nike je zobrazená mužská postava ležiaca na klíne opretá o ľavý lakeť, presne tak ako je tradičné zobrazovanie na etruských sarkofágoch 3. a 2.storočia p.n.l. pochádzajúcich z Tuscanie a Norchie. Hlava postavy sa našla oddelená pri jej nohách, avšak je na nej len ťažko rozpoznateľná čelenka³⁷. Telo postavy sa dochovalo aj s pôvodným štukovým povrchom a polychrómiou na ňom. Postava má oblečenú tuniku a skrútený plášť od ľavého ramena k pravému boku. Okolo krku je veniec. Plášť a veniec majú červeno-bordovú farbu. Na ľavej ruke je jasne rozpoznateľný prsteň žltó-oranžovej farby. Ľavá ruka je položená na dvoch na sebe umiestnených vankúšoch, ktoré majú ozdobné strapce. Pravá paža je voľne položená na pravom boku a v roku drží fiálu na ktorej sú zvyšky pôvodnej žltej polychrómie. Postava leží na matraci, na ktorom je ešte zobrazená prikrývka alebo zvieracia koža³⁸ so špicatými pravidelnými ukončeniami na prednej strane, podobná viac schematickejšia je zobrazená na Tomba della Sirena, a je odvodená z tarquínskych sarkofágov od konca 4.storočia p.n.l.³⁹ Na matraci je dokonca zachované zobrazenie zapínania alebo postranného švu v modrej farbe. Farba ktorá je v miestach odhalenej kože má škoricovú červenasto oranžovú farbu. Na zadnej stene níky sa dochovali stopy štku a bielej farby, a stopy červenej farby ktorou boli namaľované písmená. Sú však nečitateľné. Jednalo sa o meno zosnulého ktorému patrila hrobka, a postava zobrazená v níky bola typizovaným zobrazením zosnulého. Po stranách níky stáli dve postavy vo vysokom reliéfe, takmer oddelené od steny. Postava na ľavo od níky bola ženská, dochovalo sa torzo reprezentujúce ženské telo v dlhých šatách, pod ľavou rukou sú stopy predmetu interpretovateľného ako držadlo pochodne. Po stranách tela sú z časti zachované dlhé zložené krídla s dlhými perami. Hlava postavy sa zachovala oddelene od tela, a sú na nej dobre rozpoznateľné pramene vlasov, oči, nos, pery a brada. Na pôvodnom mieste sa zachovali len chodidlá postavy s naznačenou podrážkou, pôvodne boli asi zobrazené sandále. Z postavy na pravo do níky sa na pôvodnom mieste tiež zachovali iba chodidlá. Nájdený odlomený kus predstavuje kus drapérie z oblasti bokov. Pred hrobkou boli umiestnené ešte ďalšie dve sochy vytesané v jednom kuse do skaly podložia. Na ľavej strane hrobky sa dochoval na pôvodnom mieste podstavec a na figúra prikrčeného leva. Zachovalo

³⁷ MAGGIANI 2010, Fig.14.

³⁸ MAGGIANI 2010, 47.

³⁹ MAGGIANI 2010, 47.

sa celé telo okrem hlavy a krku. Na tele je detailne naznačené hriva a pramene srsti v páse na chrbte, chvost smeruje od koreňa pod ľavú zadnú nohu a vystupuje z pod nej a je priložený k telu v oblasti ľavých slabín. Levie laby sú tiež detailne prepracované. Na pravej strane sa od tejto sochy sa dochoval iba podstavec, no môžeme predpokladať, že i tam bola symetricky umiestnená socha leva. Lev dochovaný na ľavej strane vykazuje rovnaké detaily a štýl ako dobre dochovaný lev nájdený na nekropole v Toskanii, dnes umiestnený v Archeologickom múzeu vo Florencii.

3.1.2 Tomba della Sirena

Jedinou analógiu k vyššie popísanej hrobke je hrobka nazvaná Tomba della Sirena, situovaná na nekropolu Sopraripa, ktorá je známa už z popisu prvých objaviteľov nekropole. Až do objavenia Tomba dei demoni alati bola jedinou svojho druhu s tak dobre dochovanou reliéfnou výzdobou. Na kresbe S. Ainsleyho môžeme vidieť, že v čase objavenia hrobky z jej vrchnej časti vyrastal mohutný strom, ktorý svojimi koreňmi spôsobil prasknutie ľavej strany fasády. Podľa informačnej tabule umiestnenej na nekropole, v roku 1999 táto časť fasády úplne odpadla a následnými reštauračnými prácami bola opätovne pripevnená ku skale. Počas rekonštrukčných prác v roku 2003 boli objavené dve nové hrobky tomba a semi-dado z ktorej sa zachovala len dolná časť fasády. Druhej hrobke sa prisudzuje fragment sochy ženskej postavy. Fásada Tomba della Sirena sa radí k typu tomba a edicola. Na základe fragmentárnych nálezov z hrobovej⁴⁰ dekorácie fasády sa datuje do obdobia medzi koncom 3.storočia p.n.l. a polovicou 2.storočia p.n.l. Predpokladá sa že je o čosi málo staršia než jej analogická Tomba dei demoni alati, ktorej pravdepodobne slúžila ako vzor. Hrobová komora je veľmi malá a na hrubo opracovaná a umiestnená hlboko pod úroveň fasády. Na troch stranách sú vytesané lavice na ktoré sa mohli vojsť len pohrebné urny. Prístupový dromos je orientovaný šikmo k fasáde. ⁴¹Fasádu hrobky tvorí aedicula oddelená od skaly z troch strán a jej strecha je mierne sedlovitá. Horná časť je oddelená a pripomína päťuholníkovité priečelie domu alebo chrámu. V nej je vo vysokom reliéfe zobrazená Skylla s vysokou pravdepodobnosťou ženského pohlavia podľa celkového subtilného spracovania torza a paží a atribútu ktorý drží v rukách, ktorý sa dá interpretovať ako vlajúci závoj. Okolo pásu sú stopy po štítovitej suknič. Z toho miesta vybiehajú na pravo a na ľavo dve hadovité končatiny, z ktorých tá smerujúca na pravo je dva krát zatočená a ukončená rybím chvostom. Na hrudi

⁴⁰ BIANCHI BANDINELLI 1929, .

⁴¹ CARTER 1974, 134.

postavy sa zachovali stopy po prsiach. Ľavá končatina pokračuje smerom na ľavo v jasnej zakrivenej línii len po prvý ohyb. Carter vo svojej kresebnej rekonštrukcii predpokladá, že táto končatina nebola zatočená.⁴² Po oboch stranách od Skyllly sú dve mužské nahé okrídlené postavy. Bianchi Bandinelli i Carter sa pokúšali identifikovať identitu týchto dvoch postáv avšak nedospali k žiadnemu presvedčivému záveru.⁴³ Carter interpretuje reliéf tak, že Skylla sa týchto dvoch postáv nedotýka, zatiaľ čo Bianchi Bandinelli videl dve postavy zachytené rybími chvostmi.⁴⁴ Postava na pravej strane má pod ľavou rukou vyčnievajúci štít zobrazený z vnútornej strany. Spodný okraj štítu je lemovaný vlysom ktorý pripomína dórsky vlys, v ktorom alternujú triglyfy a na mieste metop sú paterae – misky so stredovým výčnelkom (omfalom) určené na rituálne obetovanie tekutín.⁴⁵ Spodná časť fasády má uprostred niku ktorá je v hornej časti zaklenutá. V nike sú rozpoznateľné pozostatky po zobrazení v reliéfe ležiacej postavy opretej o ľavý lakeť. V minulosti však bola táto postava odsekaná preč a priestor vyrovnaný a v strede vysekaný štvorcový otvor. Táto úprava pravdepodobne súvisí s neskorším použitím fasády ako kresťanskej svätyne, čomu by nasvedčovali i štyri vysekané malé otvory na zadnej steny níky, naznačujúce pripevnenie nejakej krížovej konštrukcie.⁴⁶ Na zadnej stene níky je zachovaný vysekaný nápis v etruskej abecede z prava do ľava, ktorý by sa mal pravdepodobne čítať ako „Nulina Vel Veluš“⁴⁷ („Vel Nulina, syn Vela“), hoci niektoré písmená sú poškodené a ich identifikácia nie je jednoznačná. Nápis predstavoval meno zosnulého ktorému hrobka patrila. Po oboch stranách níky vo vysokom reliéfe, akoby opreté o kamenné tabule v pozadí sú dve sochy. Socha na ľavo i na pravo od níky sa zachovali na pôvodnom mieste len do výšky kolien. Zvyšok ľavej sochy bol objavený pri výskume v 70. rokoch, zvyšná časť pravej sochy nebola objavená a je pravdepodobne stratená.⁴⁸ Podľa dochovaných stôp na nohách sôch obe mali zobrazené vysoké topánky, typické pre zobrazenia etruských démonov Vanth a Charun. Fragmenty sochy na ľavej strane zobrazujú mladú ženu so zdvihnutou pravou pažou ktorou si drží prameň vlasov. Keďže povrch je poničený, ako ďalšia interpretácia sa ponúka had, ktorý je častý v ikonografii Vanth, nachádza sa väčšinou v jej vlasoch alebo obkrútený okolo jej rúk. Postava má rozpoznateľnú drapériu končiacu nad kolenami a na pravom boku poskladanú do cikcakovitých záhybov. Určiť pohlavie postavy na pravo podľa stupňa dochovania nie je možné. Carter sa prikláňa k názoru že išlo o mužskú postavu, na základe nôh ktoré sú podľa neho mohutnejšie vypracované a teda sa ponášajú

⁴² CARTER 1974, 131.

⁴³ CARTER 1974, n13, 132

⁴⁴ BIANCHI BANDINELLI 1929, 67; CARTER 1974, 132.

⁴⁵ CARTER 1974, 132.

⁴⁶ CARTER 1974, 134; STEINGRÄBER 1983, 210.

⁴⁷ CARTER 1974, 134.

⁴⁸ CARTER 1974, 135.

skôr na mužské než na ženské v porovnaní so sochou na ľavo. Nohy sú oddelené vo výške kolien takže i táto postava mala zobrazený krátky odev. Na jej pravom boku sú rozpoznateľné tri ohyby drapérie a na ľavej strane veľký cikcakovitý skladaný kus drapérie, ktorý je interpretovaný ako plášť. Socha na ľavej strane je interpretovaná ako Vanth – etruská démonka, ktorej funkcia bola podľa ikonografie, oznamovať blížiacu sa smrť, a odprevádzať zosnulých do zászvetia, mala teda funkciu psychopompa. Jej časté zobrazenie po bokoch dverí symbolizujúcich vchod do ríše mŕtvych naznačuje že tento prechod i chránila. Socha nemá okrem vysokých topánok žiadne iné atribúty typické pre ikonografiu Vanth, ako je horiaca pochodňa, hady, zvitok, krídla, obnažené prsia s prekríženými remeňmi v strede hrude. Socha je interpretovaná ako Vanth podľa celkového kontextu a umiestnenia, s akým sa stretávame často na etruských helenistických urnách a sarkofágoch, a v neposlednom rade od roku 2005 je k dispozícii analógia v Tomba dei demoni alati, ktorá je veľmi podobná vo obrovskom množstve prvkov, a na rovnakom mieste ako neidentifikovateľná socha stojí socha ktorá je jasne identifikovateľná ako Vanth. Vanth nájdeme v ikonografii i bez krídiel a bez horiacej pochodne. Analógie ku gestu s rukou však u zobrazení Vanth nemáme. Nájdeme ho však u zobrazení Venus Anadyomene, Carter uvádza príklad bližšie nešpecifikovanej attickej sochy sirény (Obr. 82) a gesto interpretuje ako akt oplakávania, odkazuje na tradíciu plačiek drásajúcich si vlasy a tvár ktoré boli prítomné na pohreboch a ktoré nájdeme v etruskej ikonografii. O druhej postave na pravo sa v prípade mužskej postavy uvažuje o zobrazení Charuna, ktorý mal v etruskej mytológii rovnakú funkciu a v ikonografii sa zobrazuje často spolu s Vanth.

Na nekropole Poggio Felceto neďaleko vyššie opísanej hrobky Tomba dei demoni alati, sa nachádzajú jedna hrobka, ktorej fasáda jasne imituje chrám – Tomba Ildebranda. Druhou hrobkou tohto typu je Tomba Pola na nekropole Poggio Prisca. Tieto fasády nemajú vo svojej monumentálnosti u Etruskov obdobu, môžu byť prirovnané jedine k druhému príklad hrobiek imitujúcich chrám v Norchii. Dokopy teda máme len štyri príklady monumentálnych hrobiek typu tomba a tempio.

3.1.3 Tomba Ildebranda

Tomba Ildebranda je datovaná do obdobia druhej polovice 4. až polovice 3.storočia p.n.l.⁴⁹ alebo do mladšieho obdobia od 3.storočia p.n.l. do prvej polovice 2.storočia p.n.l.⁵⁰

⁴⁹ MAGGIANI 2012, 62.

Priečelie fasády ktorá je celá vytesaná do tufového svahu má trojuholníkovitý štít podopretý šiestimi stĺpmi vpredu a ďalšími dvoma po stranách a stojí na vysokom pódiu. Po oboch stranách fasády viedli vytesané schodíkmi ktorými bolo možné sa dostať na strechu fasády. Hlavice stĺpov boli zdobené reliéfnym zobrazením akantových listov a ľudských hláv. Telo stĺpov bolo kanelované a na báze stĺpov bol torus. Táto fasáda odráža typ chrámu s postrannými alae a s pronaom, typickým pre chrámovú architektúru stredoitalskú v helenistickom období.⁵¹ Stĺporadie podopieralo štít. Medzi štítom a stĺporadím bol ešte vlys zdobený sériou ženských postáv s florálnymi úponkami namiesto nôh (analogické zobrazenie v Tomba del Tifone v Tarquínii) ktorá ich ukončenie drží v rukách ako kvetiny, gryfy, gryfy zápasiace s bojovníkom. Z výzdoby štítu sa zachoval len kúsok na rovnakom fragmente ako vlys. Ľavý roh štítu teda zdobili florálne motívy a je vyobrazený aj vták, pravdepodobne kačka (Obr. 25). Podľa dochovaného štku ktorý pokrýval rôzne miesta fasády je pravdepodobné že bola celá pokrytá štukom a polychromovaná žltó-oranžovou, zelenou a červenou farbou. Hrobová komora je prístupná dlhým hlbokým dromom, ktorý pretína starší dromos inej hrobky zo 6. storočia p.n.l. Dromos vedie do komory ktorá má tvar rovnoramenného kríža a s vytesanými lavicami pre uloženie pohrebov. Strop hrovej komory zdobí imitácia dreveného kazetového stropu.

3.1.4 Tomba Pola

Datuje sa do rovnakého obdobia ako Tomba Ildebranda, t.j. do obdobia druhej polovice 4. až polovice 3.storočia p.n.l.⁵² alebo do mladšieho obdobia od 3.storočia p.n.l. do prvej polovice 2. Storočia p.n.l.⁵³ Jej fasáda bola celá vytesaná do tufovej skaly tak aby stála na vysokom pódiu ako Tomba Ildebranda, ale jej priečelie malo až osem stĺpov vysokých 5 metrov a širokých 80 centimetrov (Obr. 29). Hlavice stĺpov boli zdobené reliéfnymi akantovými listami a ľudskou hlavou. Do dnes stojí už len jeden stĺp v ľavom rohu. Na tejto strane sa i dochovalo i široké vytesané schodisko vedúce pôvodne na strechu fasády. Strop v pronau nesie zo spodnej strany reliéfnu imitáciu dreveného kazetového stropu.⁵⁴ Z reliéfnnej dekorácie štítu sa zachovali len pozostatky štku a polychrómie, z čoho môžeme usudzovať že i táto fasáda bola celá pokrytá štukom a polychromovaná. Niekoľko dnes stratených detailov výzdoby zaznamenal S. Ainsley, objaviteľ hrobky v 19. storočí. Hrobová komora je prístupná cez dlhý

⁵⁰ STEINGRÄBER 1983, 212.

⁵¹ STEINGRÄBER 1983, 212.

⁵² MAGGIANI 2012, 62.

⁵³ STEINGRÄBER 1983, 212.

⁵⁴ ROSI 1925, 48.

a hlboký dromos značnej veľkosti a samotná komora má dispozíciu v tvare rovnoramenného kríža s troma výklenkami v ktorých sú vytesané lavice na uloženie pozostatkov.

3.1.5 Tomba del Tifone

Sa nachádza na nekropole Poggio Stanziale, a doba jej vzniku nepresahuje 2. storočie p.n.l.⁵⁵ Radí sa k typu tomba a edicola (Obr. 20, 21). Hornú časť tvorí päťuholníkovitý štít, ten musel byť pôvodne celý zdobený reliéfom a dochovala sa len stredná a pravá časť. Reliéfna výzdoba je najčastejšie interpretovaná ako florálne úponky a v prostriedku je vo vysokom reliéfe hlava démona neurčitého pohlavia, k oboj stranám hlavy priliehajú dve veľké volutovité úponky. Podľa Rosiho hlava v centre štítu bola hlava Gorgóny alebo okrídlená postava, reliéf je ale značne porušený. Nad týmto centrálnym reliéfom je na streche fasády ktorá je mierne sedlovitá výstupok, ktorý slúžil ako podstavec na cippus.⁵⁶ Dolná časť fasády je pravouhlá nika medzi antami zdobenými kaneláciou. Strop pravouhlej niky zdobí imitácia troch stupňovitých kaziet, na ktorých sa dodnes zachovali stopy polychrómie. Po pravej strane fasády je dodnes zachované úzke schodisko vytesané do skaly vedúce na hornú časť fasády. Hrobová komora sa nachádza pod fasádou, viedol do nej krátky dromos, samotná komora je malá pravouhlá bez lavíc, v súčasnosti neprístupná pre veľmi zlý stav dochovania.

3.1.6 Tomba del Sileno

Na nekropole Valle Bona sa nachádza hrobka ktorej fasáda nemá žiadnu inú obdobu v etruskej funerálnej architektúre. Podľa predmetov z hrobovej výbavy je hrobka datovaná do obdobia pozdneho 3. a polovice 2. storočia p.n.l. V hrobovej komore bolo objavených päť bronzových kyathov, vázy, bronzové zrkadlá a toaletné príslušenstvo, etrusko-kampánska keramika a askos bez maľby. Fasáda je vysekaná z tufovej skaly, na vysokom okrúhlom pódiu je vytesaný okrúhly tholos, po jeho obvode je šesť polostĺpov, horná časť tholu sa nedochovala, ale pri archeologickom výskume bol objavený antefix z tufu v tvare hlavy siléna, a pravdepodobne patril na trechu monumentu a môžeme predpokladať že symetricky boli na streche umiestnené i ďalšie antefixy. Pôvodný tvar strechy bol pravdepodobne kónický.⁵⁷ Jedinou analógiou k tomuto monumentu je v etruskom umení cippus z Vulci ktorý na sebe nesie nápis. Tento cippus bol objavený počas vykopávok 19. storočia a nemáme

⁵⁵ STEINGRÄBER 1983, 212.

⁵⁶ ROSI 1925, 48.

⁵⁷ OLESON 1982, 57–58.

k nemáme žiadne presnejšie informácie o jeho pôvodnom kontexte.⁵⁸ Architektúra skalných hrobiek vykazujú spojenie s funerálnymi cippmi z Vulci datovaných 4. a 3.storočia p.n.l., ktoré vo svojich malých rozmeroch majú rovnaké charakteristiky ako hrobky typu a dado.⁵⁹ Sovana po celú dobu svojej existencie spadala do teritória Vulci, a našlo sa v nej množstvo importovaných predmetov z Vulci, preto táto analógia medzi funerálnym monumentom v Sovane a funerálnym cippom z Vulci nie je prekvapivá a poukazuje v tomto ohľade na spojenie medzi funerálnym umením a architektúrou týchto dvoch miest.

3.1.7 Tomba Siena

Na nekropole Folonia sa nachádza zaujímavá hrobka nazvaná Tomba Siena. Radí sa k typu tomba a edicula. Jej fasádu tvorí horná časť v tvare päťuholníkovitého štítu, horná časť je mierne sedlovitá strecha, dolná časť má pravouhlú níku. Postranné anty boli z prednej časti zdobené reliéfnymi pilastrami s iónskymi hlavicami.⁶⁰ Vnútri níky sú viditeľné pozostatky zobrazenia mužskej postavy ležiaceho zosnulého, vzadu na stene níky sú stopy maľovaného nápisu červenou farbou, pravdepodobne meno zosnulého.⁶¹

3.2 Norchia

Norchiou prechádzala Via Clodia, Norchia sa nachádzala na pol ceste medzi Blerou a Tuscaniou. Etruské mesto sa nachádzalo na tufovej rovine obklopenej z troch strán hlbokým kaňonmi vytvorenými vodnými tokmi Pile, Acqualta a Biedano, podľa ktorých sú dnes nazvané nekropole. Oblasť začala byť, podobne ako u ostatných etruských centier v oblasti, obývaná už v dobe bronzovej, V dobe železnej bolo územie opustené, pre archaické obdobie existuje tiež len veľmi málo dokladov osídlenia – niekoľko hrobiek, fragmenty bucchera a impasta. Rozvoj oblasti Norchie prišiel až v helenistickom období, a podľa počtu a honosnosti hrobiek musela zažiť skutočne veľký rozvoj.

⁵⁸ BURANELLI 1991, 30.

⁵⁹ STEINGRÄBER 1983, 209.

⁶⁰ STEINGRÄBER 1983, 212.

⁶¹ <http://wikimapia.org/17818966/it/Necropoli-del-Costone-della-Folonia-Tomba-Siena>.

3.2.1 Tombe doriche

Takzvané dórske hrobky sa nachádzajú na nekropole Acqualta. Fasády týchto hrobiek boli budované v dvoch fázach. Prvá je datovaná do obdobia od konca 4.storočia p.n.l. do 1. polovice 3. storočia p.n.l. V tejto fáze boli fasády a hrobové komory vybudované. Fasádu zdobili priečelie imitujúce chrámy, so stĺpami a miestnosťami pod hlavnou fasádou.- tzv. *sottofacciata*. Druhá fáza sa datuje do 2.storočia p.n.l. V tomto období došlo ku zmene, stĺpy boli odstránené a bol vytvorený veľký reliéfny vlys na fasáde pod štípmi. Tento reliéf bol pokrytý štukom a polychromovaný. Významnými hrobkami sú Tomba prostila, ktorá je typu *a dado con portico* – pôvodne mala v predu dva stĺpy, Tomba delle Tre Teste pomenovaná po sochách v tvare troch hláv zobrazovaných na architráve falošných dverí na fasáde, Tomba con figure di Caronte / Maschera, ktorá bola nazvaná podľa vytesanej hlavy nad falošnými dverami a je interpretovaná ako Charun.

3.2.2 Tomba Lattanzi

Táto hrobka patrila etruskej rodine Churcle, a je datovaná do konca 4. storočia p.n.l. Jej fasáda sa skladá z troch častí. Vysokého pódia, stredová časť s portikom s tuskánskymi stĺpami ktoré podopierali architráv. Na tomto bol reliéfny vlys, na ktorom boli zobrazení grify a rastlinné úponky. Pri ante na ľavo bola zo skaly vytesaná socha prikrčenej sfingy alebo leva. V hronej časti fasády bol pseudoporticus rozdelený na tri výklenky podopierané štyrmi stĺpami, ktoré mali kaneláciu a boli typu italo-korintského. Hrobová komora sa nachádza sedem metrov pod úrovňou portiku.⁶²

3.3 Tuscania

Tuscania sa nachádza na kopci nad sútokom riek Maschiolo a Marta. Kopec bol osídlený už v protohistorickej dobe, z etruského osídlenia sa zachovalo niekoľko múrov v okolí kostola a mnoho podzemných vytesaných tunelov spojených so studňami a cisternami. Z Tuscanie viedla dôležitá cesta smerom k pobrežiu do Tarquinie, ďalšia smerom k jazeru Bolsena odtiaľ viedla do údolia Tibery, spojenie existovalo i s Norchiou, Statoniou, Musarnou a Vulci. Po otvorení Vie Clodie Tuscania zažívala v 3. až 1.storočí p.n.l. rozkvet.

Okolo Tuscanie sa nachádzajú nekropole Peschiera, Pian di Mola, Ara del Tufo a Casteluzza.

⁶² STEINGRÄBER 1983, 353.

V 6.storočí p.n.l. vykazujú hrobové výbavy vplyv Tarquínie. 5.storočie p.n.l. bolo dobou úpadku a k oživeniu došlo v nasledujúcom 4.storočí p.n.l. Hrobky pozostávajúce z jedinej komory boli používané po generácie miestnymi aristokratickými rodinami (Vipinana, Statlane, Curunas). Svojich zosnulých ukladali do sarkofágov vytesaných z nenfra. Predmety z hrobových výbav naznačujú vzťahy s Tarquíniou a faliským teritóriom.

3.3.1 Typ tomba a casa con portico

Typ tomba a casa con portico – hrobka v tvare domu s portikom, má obdĺžny pôdorys, dlhšia strana hrobky meria 24,2 m a kratšia strana má 20,4 m. Hrobka je takmer celá vytesaná do skaly podložia, je oddelená zo všetkých štyroch strán. Na prednej strane má portikus, ktorý je prevažne postavený z veľmi dobre opracovaných blokov tufu a peperina, ktoré majú rozdielne farby a majú tak i farebný efekt. Portikus má po stranách antae s profilovanými bázami a medzi nimi štyri tuskánske stĺpy, z ktorých sa dodnes zachovali na mieste ich báze s výrazným profilovaním. Antae a stĺpy podopierali šikmú striešku ktorá priliehala k streche vlastnej hrobky. Štruktúra trámov strechy je v iónskom ráde a zo spodnej strany imitovala drevenú konštrukciu striech. Z vrchnej strany na rohoch striešky boli pravdepodobne usadené dve sochy ležiacich levov. Strecha je sedlová a pôvodne na nej bola sochárska dekorácia – dva postranné štíty v strede vertikálny stĺpik pozostatky piatich štvorcových bází, niekoľko cippov v tvare domu a omfalu, a sochy z ktorých sa dochovali sfingy a lev. Centrálny nosný architráv strechy je zvýraznený a zakončený akrotériami v tvare diskov, ktoré boli pôvodne pokryté maľbou. Za portikom je fasáda hrobky, ktorá má uprostred vstupné dvere a po ich stranách sú v reliéfe vytesané dve falošné dvere. Všetky tri dvere sú rozdelené do štyroch panelov ktoré imitujú konštrukciu drevených dverí. Vo vrchnej časti majú prečnievajúci architráv a jeho rohy sú zašpicatené do tzv. sovieho zobáku (taliansky „becco di civetta“) a sú typu *porta dorica*. Vnútro hrobky je rozdelené na tri rovnaké časti približne so štvorcovým pôdorysom. Vo všetkých troch miestnostiach bolo kamenné klíné a na strope imitácia trámu. Po ľavej strane hrobky stúpa schodisko na strechu hrobky vytesané do skaly. Strecha mala slúžiť na vykonávanie pohrebných rituálov. V blízkosti tejto hrobky sa nachádzajú ďalšie pozdĺž funerálnej cesty a orientované smerom k nekropoli Peschiere na náprotivnej strane a smerom k starovekému mestu. Podľa hrobovej výbavy – zlomkov etruskej a gréckej keramiky, fajánsy a bronzovej sošky leva z kotla je možné využívanie hrobky datovať od druhej štvrtiny 6.storočia p.n.l. do konca 6.storočia p.n.l., t.j. približne po tri generácie.

V blízkosti hrobky sa nachádza o niečo málo starší pohreb v attickom krátery ktorý slúžil ako urna a bol uložený v hrobe typu *a pozzo*. Hrob bol prikrytý prepracovaným cippom v tvare domu s diskovitými akrotériami a zachovali sa na ňom stopy farby. Tento druh cippov je pravdepodobne zmenšeným odrazom typu hrobiek imitujúcich dom (Obr. 36, 103, 104, 105).

3.3.2 Tomba a casa senza portico

V blízkosti hrobky sa nachádza niekoľko ďalších hrobiek typu tomba a casa sine portico (bez portiku), ktoré tiež mali na strechách umiestnené cippi. Majú pôdorys v tvare kríža alebo dve miestnosti, vonkajšie rímsovanie na vrchnej časti, a imitácie konštrukčných prvkov ako stredové stĺpiky a zakončenia trámov. Podľa fragmentárnych hrobových výbav sú datované do druhej a tretej štvrtiny 6.storočia p.n.l.⁶³

⁶³ STEINGRÄBER 1996, 84–87.

4 Spôsob výstavby skalných hrobiek a nekropol

Etruské skalné nekropole vykazujú racionálne využitie prírodného terénu. Neboli budované podľa jedného opakujúceho sa organizačného princípu ale každá nekropola má svoje vlastné rozvrhnutie prispôsobené prírodným podmienkam a demografickému vývoju mesta ku ktorému prináležala. Blera a Norchia majú voľnejšiu organizáciu, zatiaľ čo v Castel d'Asso vidíme, že sa hrobky obmedzovali na malé kompaktné areály. Zatiaľ čo pre oblasť skalných hrobiek je typické usporiadanie v úzkych strmých údoliach pozdĺž ciest vedúcich z miest, naproti tomu nekropole veľkých pobrežných centier využili veľké tufové pláne, rozprestierali sa do šírky pozdĺž územia miest a mali svoje vlastné cesty v rámci nekropole, a od mesta ich oddeľoval len strmý svah. V zóne skalných hrobiek je topografický vzťah medzi nekropolou a mestom pomerne jasne viditeľný v Musarne, Norchii, San Giuliane a Sovane. Tieto lokality majú charakteristickú izolovanú akropolu obkolesenú zo všetkých strán nekropolami v úzkych kaňonoch. V Blere a Norchii sa nekropole nachádzali priamo pod hradbami mesta, podobne nekropola Crocefisso del Tufo v Orviete leží na úpätí jeho akropole. Veľkosť nekropol súvisí s kumulatívnym charakterom osídlenia a jeho existenciou v čase, hrobky okolo miest pribúdali i niekoľko storočí a zároveň sa jednotlivé hrobky používali po niekoľko generácií.⁶⁴ Mimo veľkých nekropol sú známe izolované menšie nekropole alebo samostatné hrobky, ktoré neboli v priamom susedstve mesta ale ešte pomerne blízko, okolo 10 km, a signalizujú existenciu rurálnych usadlostí, napr. v blízkosti Castel d'Asso.

Oddelenie priestoru určeného na pochovávanie a priestoru mesta môže súvisieť s konceptom pomeria – posvätných hraníc mesta, za týmito hranicami vo vnútri mesta nebolo povolené pochovávať, pôvod tohto konceptu pripisoval Lívius Etruskom.

Na mieste je otázka, či sa Etruskovia pri výbere miesta pre budovanie hrobiek riadili svetovými stranami a či si cielene vyberali alebo sa vyhýbali určitým svetovým stranám. V Blere, Castel d'Asso, Norchii a čiastočne v Sovane chýbajú hrobky umiestnené na svahoch obrátených smerom na sever. Ale napríklad v San Giuliano sú hrobky orientované i na sever, a i nekropola Crocefisso del Tufo v Orviete je na severnej strane akropole. Tu však nekropole obkolesovali celú akropolu, a hlavná nekropola Cannicella bola na juhu. Oleson predpokladá určitú tendenciu vyhýbať sa orientácii k severu a to kvôli svetelným podmienkam, keďže

⁶⁴ OLESON 1976, 208.

obrátenie na sever znamenalo menej slnečného svetla, viac tieňa, čo mohlo mať neželaný vizuálny efekt pre dôležitú fasádu. Svoju rolu tu mohlo zohrať rozdelenie svetových strán podľa etruského náboženského presvedčenia, ktoré prisudzovalo svetovým stranám určité kvality a mali byť s nimi spojené božstvá ktoré mali mať nad určitými svetovými stranami moc, a v tomto ohľade bola severná strana doménou podsvetných božstiev.⁶⁵

Jedným z ďalších faktorov ovplyvňujúcich umiestnenie hrobiek bola poloha obhospodarovateľnej pôdy, ktorá sa nachádzala na tufových planinách. Potreba jej využitia mohla mať za následok budovanie hrobiek v inak hospodársky nevyužitelných strmých útesoch medzi planinami.⁶⁶

Etruskovia vo výstavbe zrejme nebrali veľký ohľad na svetové strany ale skôr sa prispôbovali daným prírodným podmienkam a faktu, že mohli budovať hrobky iba vo vhodných skalných útesoch a tých nebol neobmedzený počet, takže využili dostupné lokality. Očividným pravidlom bolo umiestňovať nekropole mimo mesto ale stále dosť blízko aby bol zachovaný vizuálny kontakt. Nekropole síce lemujú prístupové cesty do mesta, ale bolo to spôsobené aj nutnosťou, pretože cesty často krát mohli prechádzať jedine týmito kaňonmi. To že hrobky mali takto zabezpečených divákov ale musel byť tiež jeden z faktorov, prečo boli takto situované a na výzdobu fasády sa kládol dôraz. Napríklad v Blere sa hrobky nebudovali tam, kde k tomu síce bol vhodný útes, ale neprechádzala tadiaľ cesta. V Blere a Norchii boli hrobky tam kde prechádzala Via Clodia, ale i pozdĺž vedľajších ciest vedúcich do Vetrally a Castel d'Asso. Nekropola Castel d'Asso bola umiestnená na križovatke ciest vedúcich do Norchie, Blery, Tuscanie a Ferenta. Cez nekropolu Caiolo v San Giuliane prechádzala Via Annia. V Sovane je mnoho hrobiek pozdĺž vytesanej cesty dnes pomenovanej Il Cavone. Skalné steny Poggio Grezzano a Poggio Felceto do ktorých boli vytesané najmonumentálnejšie hrobky by mohli indikovať prítomnosť cesty prechádzajúcej pozdĺž nich popri vodnom toku Calesina smerom k Saturnii.

V iných terénnych podmienkach mali nekropole inú koncepciu. Nekropolou Monterozzi na planine Tarquíinii síce prechádzali miestne komunikácie z mesta do prístavu a k obrannému bodu ale iba niekoľko hrobiek bolo orientovaných k ceste. V Caere sa hlavné cesty z Pyrgi a Ríma do mesta nekropolám takmer úplne vyhýbajú. Cesty na nekropolách Banditaccia

⁶⁵ PRAYON 2002, 64.

⁶⁶ OLESON 1976, 209.

a Monte Abatone – Via degli Inferi, boli budované len za funerálnym účelom. Nekropole pobrežných centier Tarquinie, Caere a Orvieta boli teda utvárané inými potrebami a podmienkami. Boli samostatnými celkami, samostatnými mestami mŕtvych s vlastnými ulicami ktoré neboli zapojené do cestnej siete živých. Budovanie hrobiek podľa plánu inšpirovaného mestským plánom sa uplatnilo vo veľkej škále len na nekropolách Caere a Orvieta, na iných lokalitách bol tento prístup uplatnený len v niektorých menších častiach. Necropola v Orviete Crocefisso del Tufo bola na nízkom svahu pod strmými útesmi akropole a bola celá vybudovaná podľa jedného plánu, pravdepodobne podľa predlohy rozvrhnutia ulíc a zástavby v meste. Hrobky to boli zorganizované do dlhých pravouhlých blokov, ktoré smerovali severo-južným smerom od akropole. Hrobové komory sa otvárajú na ulicu na dlhšej strane, tak ako i domy v Marzabotte či Olynthe. Všetky hrobky majú rovnakú dispozíciu a veľkosť a líšia sa len variáciami vo vypracovaní prvkov zdobiacich fasády – torus a tzv. sový alebo jastrabý zobák. Fasády týchto hrobiek majú spoločné prvky s fasádami v oblasti skalných hrobiek. Hrobky v Orviete však boli samostatné stavby postavené z opracovaných blokov tufu, ich budovatelia neboli obmedzený prírodnými svahmi a skalou podložia a tak mohli celú stavbu naplánovať a realizovať podľa dokonalého plánu bez obmedzení. V Caere na nekropoli Banditaccia boli hrobky v 5. a 4.storočí p.n.l. postavené do plánovaných radov pozdĺž ulice medzi nimi. Hrobky v časti Zona del Recinto majú spodnú časť bola vytesaná do tufovej skaly a horná časť vybudovaná z opracovaných blokov tufu vyťažených vybudovaním ulice a hrobových komôr. Ich fasáda je zdobená rímsami – vypuklým torom a štvrtkruhom, vchod do hrobiek je cez dvere vo fasáde na úrovni ulice. Ostatné príklady z nekropole Banditaccia sú väčšinou vtesnané medzi staršie tumuli a pravdepodobne mali riešiť nedostatok miesta alebo využitie zostávajúceho priestoru medzi tumulmi. Na Banditacii sa v 6. s 5.storočí p.n.l. uplatnilo i budovanie hrobiek ako malého pravouhlého dvoru do ktorého sa otvárali fasády hrobiek a bolo prístupné schodíkmi, avšak tento spôsob sa príliš nerozšíril. V oblasti skalných hrobiek sa s budovaním okolo námestia stretávame iba na nekropole San Giuliano, kde hrobkám otvoreným do dvoru dominuje veľká hrobka Chiusa Cima (Obr. 10).

V prípade vnútrozemských menších centier, vývoj nekropol bol determinovaný prírodnými podmienkami. G. Colonna sa pokúsil určiť chronologický vývoj nekropole v Castel d'Asso podľa dekorácie fasád a konštrukcie ciest a dospel k záveru, že ako prvé boli hrobky vybudované na tých najvýhodnejších miestach a potom ich výstavba postupovala z týchto bodov všetkými smermi na miestach čo najbližšie pri cestách. V mladšej dobe, keď chceli

Etruskovia vybudovať dôležitú hrobku veľkých rozmerov (Tomba Grande), museli sa posunúť viac na okraj nekropole, pretože len tam našli pre ňu vhodné miesto. Na lokalitách kde boli i cesty vytesané umelo do tufu, sa vchody do hrobiek otvárali priamo v stenách cesty (napr. San Giuliano, cesta pri Chiusa Cima, Sovana – cesta Il Cavone, Vulci – cesta v nekropole Mandrione di Cavalupo). Tieto cesty však neplnili primárne funkciu funerálnych ciest ale komunikácií medzi mestami. A priestor ktorý svojou konštrukciou vytvorili bol následne využitý pre budovanie hrobiek.⁶⁷

Podobne ako v prechádzajúcich prípadoch, v Norchii bol na vybudovanie hrobiek využitý najprv svah presne oproti akropole mesta. Staršia dvojité hrobka veľkých rozmerov Tomba Smurinas našla svoje miesto v centrálnej časti, no monumentálne hrobky ktoré vznikli v mladšom období – Tombe Doriche a Tomba Lattanzi už nenachádzali dostatočne veľký priestor a museli byť postavené v okrajových oblastiach. Podľa toho aký veľký priestor skalné svahy ponúkali, hrobky vznikali v jednej línii (napr. Norchia – Nekropola Acqua Alta), tam kde bol svah vyšší boli hrobky v niekoľkých líniiach či poschodiach, a často krát sa tieto poschodia krížili podľa toho aké podmienky poskytoval skalných reliéf ale na niektorých miestach bola skalná stena prispôbená a hrobky boli vytesané na umelých terasách, niektoré terasy boli dobudované z opracovaných blokov tufu.

V staršom období bol vchod do hrobky umiestnený za fasádou, čo obmedzovalo výber vhodných miest pre vytesanie fasády a zároveň pre dobrý prístup do vnútra hrobky. Zmena ktorá nastala v 4.stotočí p.n.l.⁶⁸ v oddelení skutočného vstupu od fasády mala svoj praktický význam. Fasáda sa mohla vytesať tam kde na to bola vhodná skala. Vchod do hrobky, kam muselo byť možné dostať sa i s ťažkými urnami alebo sarkofágmi a milodarmi, a opakovane do nej vstupovať ak pribúdali nové pohreby, bol umiestnený tak, aby bol prístup jednoduchý. Väčšinou sa prístupový dromos zvažoval smerom nadol a hrobová komora bola hlboko pod úrovňou fasády vytesaná v tufovej skale.⁶⁹

⁶⁷ OLESON 1976, 212.

⁶⁸ STEINGRÄBER 2009a, 65.

⁶⁹ OLESON 1976, 213.

5 Etruské skalné hrobky v kontexte starovekej Itálie a východného Stredomoria

Na počiatku skúmania etruskej skalnej architektúry v 20.tych rokoch Rosi navrhoval, že etruské skalné hrobky majú svoje centrum vzniku v Traquínii, a opieral sa pri tom o antické písomné zmienky, podľa ktorých pristál legendárny Tyrsénus na ceste z Lýdie práve na mieste Tarquínie.⁷⁰ Usudzoval na základe typizácie charakteru Etruskov, ktorá je (na základe interpretácie rímskych písomných prameňov) povestná svojou konzervatívnosťou a uľpievaním na starých tradíciách, hlavne náboženských, že by nikdy neprijali nový prvok do svojej kultúry, ak by im nebol predaný od ich predkov. A tí boli podľa neho z Malej Ázie, takže usudzoval, že Etruskovia si tradíciu budovania skalných nekropol priviezli so sebou z Malej Ázie.⁷¹ Túto hypotézu revidoval Collona, a hľadal počiatok skalných hrobiek v architektúre nekropol v Caere konca 7. storočia p.n.l. a prvej polovice 6. storočia p.n.l. Na nekropole Banditaccia v Caere vznikali tzv. fasádové tumuli orientované k funerálnym cestám. Tento typ bol v druhej štvrtine až polovici 6. storočia p.n.l. nahradený z časti do skaly vysekanými a z časti z blokov vybudovanými hrobkami postavených v pravidelných radoch. Tieto hrobky boli ešte ako tumuli na vrchu pokrývané hlinou. Podľa Collonu tieto hrobky boli vzorom pre vytvorenie architektúry skalných hrobiek vo vnútrozemských menších centrách.⁷² Túto interpretáciu prevzala in G. Nardi.⁷³

Proti tomuto tvrdeniu vystúpil Stengräber, ktorý argumentuje, že tieto caerské hrobky nemôžu byť datované pred druhú štvrtinu 6.storočia p.n.l. V tomto období už stáli skalné hrobky vo svojej plne vyvinutej forme v Tuscanii, Blere a San Giuliane. Hrobka typu a dado so svojimi variantami, tomba a casa a archaické hrobky typu tomba a portico zo San Giuliana sú pôvodné charakteristické etruské typy.⁷⁴

Pôvod skalných hrobiek by sme mohli hľadať v miestnej tradícii funerálnej architektúry. Ilustrujme si tento možný vývoj na nálezoch z nekropoly Poggio Buco pri Pitigliane, ktoré bolo osídlené už od doby bronzovej a sú z nej známe hrobky vytesané do skaly typu a grotticela (Obr. 2). Sú malých rozmerov a bez upravovanej fasády. Oveľa neskôr, v prvej

⁷⁰ ROSI 1925, 12.

⁷¹ ROSI 1925, 86.

⁷² STEINGRÄBER 2009b, 65.

⁷³ NARDI 1999, 302.

⁷⁴ STEINGRÄBER 2009b, 65.

štvrtine 7.storočia p.n.l. vznikajú nekropole z hrobiek vytesaných do skaly v tvare hlbkej pravouhlej jamy (tomba a fossa), ktorá bola ohraničená kamennými doskami, jej súčasným variantom bol jamový hrob s jedným alebo dvoma výklenkami v stene jamy, ktoré boli uzatvorené strešnými škridlami. Okolo polovice 7.storočia p.n.l. bol tento typ vystriedaný komorovou hrobkou s vestibulom, ktorý mohol byť obmenou predchádzajúceho typu a fossa. Nový typ mal krátky prístupový dromos a cellu s lavicami pre uloženie tiel.⁷⁵ Je to komorová hrobka so všetkými prvkami ako mladšie skalné komorové hrobky, len bez opracovanej fasády. Obyvatelia krajiny vnútrozemskej južnej Etrúrie sa v priebehu celej histórie boli zoznámení s tufom charakteristickým podložím pre túto oblasť a rýchlo prišli na to, že sa dá doňho pomerne jednoducho hľbiť a opracovať ho. Vyberali si strategické pozície k zakladaniu svojich sídlisk a tými boli roviny nad tufovým útesmi. Prirodzene teda svoje pohrebiská zakladali blízko osídlenia v miestach obnažených tufových skál, tufové podloženie je často krát i pod pôdou veľmi blízko povrchu, a toto riešenie bolo i praktické. Možným prechodovým typom od typu tomba a fossa k tomba a dado by mohli byť napríklad komorové hrobky z archaického obdobia menších rozmerov, ktoré sú len komorou so štvorcovým otvorom, ohraničeným štvorcovým výklenkom alebo radom výklenkov, tieto hrobky nachádzame v hojnom počte napríklad na nekropolách Sovany. Hlavným dôvodom, prečo pôvod etruskej skalnej architektúry nie je úplne jasný je skutočnosť, že sa v druhej štvrtine 6. storočia p.n.l. objavujú hneď dva typy – tomba a dado a tomba a casa, pričom tomba a casa len vo vnútrozemskej južnej Etrúrii a tieto typy nemajú žiadnych predchodcov, ktorí by ich prepájali s hrobkami bez fasád z predošlých období. Vodítkom by nám tu mohol byť príklad z Tuscanie, kde pri najstaršej hrobke typu tomba a casa umiestnená len o niečo málo staršia tomba a pozzo, v ktorej bol grécky kratér použitý ako urna a hrob bol prikrytý kamenným cippom v tvare domu, akoby zmenšenina skalnej hrobky.

Fenomén etruských skalných hrobiek nie je antikom Stredomorie ojedinelý. Do skál tesaná architektúra vznikala všade tam, kde k tomu boli vhodné geologické podmienky v rôznych časových obdobiach a u rôznych kultúr. Na území Talie sú ďalšie skalné hrobky na juhu v Kanóse, na Sicílii v Pantalice. Na území Ilýrie v dnešnom Albánsku. V Egejskom mori na ostrovoch Théra a Rhodos. V Malej Ázii vznikli skalné nekropole v oblasti Lýkie, Kárie, Frýgie, Kappadokie a Paflagónie. V Levante vznikli skalné hrobky na území Palestíny a historického kráľovstva Nabatejcov v Jordánskej Petre a v Saudsko Arabskej Hegre. Ďalej na Cypre, v severnej Afrike v Kyrenaike a v Alexandrii, v egyptskom Bení Hassan. Na území

⁷⁵ CIACCI 1999, 226.

ríše Urartu, neďaleko centra perzskej ríše Perzepole. Etruské skalné hrobky však majú s vymenovanými príkladmi spoločné len prírodné podmienky ktoré umožnili ich vznik. V helenistickom období môžeme badať prejavy inšpirované gréckou architektúrou i vo funerálnej architektúre vo mnohých kultúrach. Dôležitým centrom výmeny a spájania umeleckých vplyvov v Itálii v helenistickom období bol Tarent. Steingräber sumarizuje, že pre etruské umenie raného helenizmu sú charakteristické trvalé grécke, hlavne attické vplyvy, a vplyvy z Veľkého Grécka, hlavne z Tarentu. Tento vplyv je badateľný na nástennom maliarstve, sarkofágoch, vázach, terakotové sochy, bronzы, kamenné reliéfy. Fischer-Hansen sa zamerail na vzťah medzi Apúliou a Etrúriou v tomto období, a konkrétne medzi Tarentom a Vulci. Podľa jeho názoru je prepojenie medzi Apúliou a Etrúriou recipročné – vplyvy prichádzajú z juhu na sever, ale zo severu na juh a trvajúce celé 4. a 3 storočie p.n.l., nezávisle od pôsobenia Ríma a navzdory podrobenia Tarentu Rímom v roku 272 p.n.l. a nasledujúcemu podrobeniu etruských miest. Steingräber zdôrazňuje, že v období tzv. „Middle/High Hellenistic“ – tzv. dynamického helenistického štýlu, mali dominantný vplyv na etruské umenie umelecké prúdy z Malej Ázie, nie len v používaní kompozície a typov ale aj k formálnym prvkom štýlu. Zdá sa, že niektoré vplyvy z Malej Ázie (Pergamon, Magnézia, Lagina a iné) pokračovali aj po polovici 2.storočia p.n.l. a sú doložené hlavne na reliéfnej výzdobe neskoro-etruských urien a architektonických terrakotách, ale i na kamennej skulptúre, bronzoch a nástenných maľbách v hrobkách.⁷⁶

V 4.storočí p.n.l. sa začínajú vo východnom Stredomorí budovať hrobky vytesané do skalných stien, ktoré vykazujú inšpiráciu gréckou chrámovou architektúrou. Najstarším monumentom tohto nového typu je Monument Nereovien z lýkijského Xanthu, ktorý je datovaný do raného 4. storočia p.n.l. V nasledujúcich storočiach sa tento typ hrobky rozšíril hlavne v Malej Ázii. Maloázijské skalné hrobky so zdobenými fasádami majú už vo 4. storočí p.n.l. za sebou bohatú históriu a vyvinuli sa z domácej tradície, ktorá prešla z architektúry drevených obydľí do imitácie týchto konštrukčných prvkov na skalných fasádach. Vo 4. storočí p.n.l. síce stále vykazujú tradičné prvky kombinované ale stále väčšími badáme prvky gréckej architektúry na fasáde.

V základnej koncepcii a ideológii hrobky typu a tempio - Tombe Doriche a Tomba Lattanzi v Norchii, Tomba Ildebrana a Tomba Pola v Sovane odkazujú na maloázijskú tradíciu

⁷⁶ Steingräber 2000, 240–249.

mauzóleí a héroónov⁷⁷ ich monumentalitou, prepracovanosťou, honosnosťou, adaptovaním základného prvku sakrálnej architektúry – chrámu na funerálny monument pre uctievanie a velebenie pamiatky zosnulého jednotlivca alebo členov jednej rodiny. Chrám tak ako je imitovaný na helenistických etruských fasádach je z hľadiska architektonických a ozdobných prvkov veľkou syntézou. Všetky štyri hrobky zachovávajú základné prvky etruského chrámu ktoré ho odlišujú od gréckeho – a to je vysoké pódium, orientácia len na prednú stranu – priečelie, štít, kolonáda sú len na jednej prednej strane, celková mohutnosť a „ťažkosť“ konštrukcie strechy⁷⁸ a menej mohutné stĺpy, etruský chrám je skôr širší a nižší, zatiaľ čo grécky dlhší, vyšší, prispôsobený pohľadu a prístupu zo všetkých štyroch strán, s ľahšou strešnou konštrukciou v pomere k stĺporadiu.⁷⁹ Etruským špecifikom taktiež prítomným na hrobkách a tempio je sochárska výzdoba strechy. Na strechách fasád v mieste centrálného a bočných akroteriónov boli umiestnené sochy levov, alebo sfíng. V Norchii máme v rohoch štítov zobrazené tváre gorgón tak ako boli typicky zobrazované na etruských antefixoch. Na streche fasády Tomba del Sileno bol strešný antefix vo forme siléna, tak ako je to bežné u terakotovných antefixov na strechách etruských chrámov. Reliéfna sochárska výzdoba štítov v Norchii sa líši od jej súčasných náprotivkov v štítoch etruských helenistických chrámov. Tie boli zdobené koroplastickými reliéfmi, ktoré zobrazujú veľmi komplikovane koncipované scény s množstvom postáv, preplietajúcich sa tiel, niekoľkých skupín postáv navzájom intereagujúcich, zobrazujúcich vrcholové scény z mýtov. Oproti tomu scény zobrazené v Norchii sú pomerne úhladné, každá postava má svoj vlastný priestor. Tento rozdiel je možno daný i vlastnosťami materiálu z ktorého je reliéfna výzdoba vytvorená. V prípade terakoty mal umelec možnosť tvoriť postavy s najmenšími detailami, zatiaľčo v prípade tufu je vypracovanie detailov náročné, pretože tuf svojou pórovitosťou, obsahom materiálu s inými vlastnosťami ktoré sa vylamujú v kusoch, a tuf sa ľahko drolí, nedovoľuje zachádzať pri jeho opracovaní do detailov, oni oddeliť do priestoru povedzme napríklad ruku od tela postavy. Ako máme doložené z helenistických nekropol, reliéfna i architektonická výzdoba sa pokrývala štukom, a hlavne v ňom boli vymodelované detaily, ktoré boli podporené polychrómiou. Výzdoba štítov v Norchii svojou kompozíciou pripomína skôr výzdobu štítu gréckeho chrámu Athény Aphaie na Aigíne. Tento chrám je síce zo 6. storočia p.n.l., ale v kompozícii postáv ho môžeme prirovnať ku kompozícii postáv v Norchii. Oba štíty sú vyplnené postavami bojovníkov, ktorí kráčajú jedným smerom, alebo sú v dvojici otočení smerom k sebe v súboji, úzky priestor v rohoch štítu je u oboch využitý umiestnením postáv

⁷⁷ OLESON 1982, 63–66; 88–96.

⁷⁸ ROSI 1927, 91,93.

⁷⁹ BIANCHI BANDINELLI 1929, 71–72.

ležiacich alebo padajúcich bojovníkov. Každá postava má okolo seba vlastný voľný priestor. Ďalším prvkom typickým pre etruskú chrámovú architektúru ktorý sa objavuje i na fasádach hrobiek sú dvere za kolonádou. Fasáda Tomba Ildebranda má dochované stopy po rozmerných falošných dverách, ktoré boli polychromované červenou farbou a sú veľmi podobné dverám ktorými sa vstupovalo do celly etruského chrámu. Ďalší detail výzdoby hrobiek v Norchii - zvláštna lišta (štíťová sima), ktorá je typická pre ploché štítové tabule a antefixy terakotového obkladu etruských chrámov a profánnych dôležitých stavieb,⁸⁰ sa tu vyskytuje u oboch fasád a má typický vzor podobný lupeňom, ktorý sa rovnomerne opakuje po celej dĺžke simy. V Norchii je šikmé geison pod simou nahradené jemne vypuklou rímou, a zuborez iónskeho štýlu tu používa nad triglyf-metopovým vlysom. Zuborez i vajcovec tiež zdobia mnohé helenistické etruské urny. Triglyfy v Norchii zachovali i taký detail ako prvý rad gutae pod triglyfmi. Na vlysoch v Norchii je každý druhý triglyf alternovaný pravdepodobne zobrazením ľudskej hlavy. So zobrazením ľudských hláv sa stretávame i nad dverami hrobky Tomba delle Tre Teste a Tomba del Caronte v Norchii a Tomba della Maschiera v San Giuliano. Umiestnenie sôch hláv, respektíve bust v helenistickom etruskom umení nájdeme i v profánnej architektúre helenistickej profánnej architektúre, a to v počte troch alebo jednej hlavy nad oblúk vstupnej brány do mesta, napríklad vo Volterre – Porta all'Arco z polovice 4.storočia p.n.l.⁸¹, v Perugii – Porta Marzia z 3.stor.p.n.l.⁸² vo Falerii Novii - Porta di Giove⁸³. Rosi umiestnenie hláv nad vstup považoval za etruský zvyk.⁸⁴

⁸⁰ BOUZEK 2003, 94.

⁸¹ <http://static.panoramio.com/photos/large/79459205.jpg>.

⁸² https://classconnection.s3.amazonaws.com/714/flashcards/2325714/jpg/porta_marzia1355783854872.jpg.

⁸³ http://web.tiscali.it/fabriceivalori/porta_giove.jpg.

⁸⁴ ROSI 1927, 91.

6 Etruské skalné hrobky a 3D modeling: Od 3D dokumentácie k virtuálnej anastylóze a virtuálnej rekonštrukcii

6.1 Úvod

Približne posledných pätnásť rokov je využitie počítačovej 3D technológie jedným z najbúrlivejšie sa rozvíjajúcich smerov v archeologickej dokumentácii a prezentácii. Jednou z jej posledných inovácií je 3D dokumentácia využívajúca tzv. *multi-image photogrammetry*. Nové softvéry založené na technológii „*Structure From Motion*“ umožňujú vytváranie trojdimenzionálnych virtuálnych objektov z fotografických snímok. Rôzne počítačové softvéry spracúvajú fotografie plne automatickým alebo polo-automatickým spôsobom a ich výsledkom je tzv. husté mračno bodov (*dense point cloud*), a niektoré softvéry vygenerujú i tzv. *mesh* – geometrické vyjadrenie povrchu a textúru. Pre tieto softvéry je príznačné pomerne jednoduché ovládanie používateľom, preto s nimi môžu po zaškolení pracovať i archeológovia, a tak jednoducho, pomerne lacno a rýchlo získať dokumentáciu skúmaného objektu alebo miesta v 3D formáte, ktoré je i presnejšie v porovnaní s tradičným spôsobom. Archeológovia môžu pracovať i bez pomoci inžinierov, či informaticky vzdelaných odborníkov, len s pomocou fotoaparátu s vysokým rozlíšením, výkonného počítača, softvéru a meracieho nástroja (meter alebo totálna geodetická stanica).

6.2 3D dokumentácia prostredníctvom *multi-image photogrammetry* - postup

Pre svoj projekt som si vybrala dve fasády, na ktorých tento prístup ešte nebol vyskúšaný. Vybrané fasády patria hrobkám Tomba della Sirena v Sovane a Tombe Doriche v Norchii. Pre prácu v teréne bol potrebný len fotoaparát s vysokým rozlíšením fotografií (12 megapixelov) a meter. Základom celej práce, bez ktorého nie je možné pristúpiť k ďalším krokom je správne nafotenie objektu. Všetky časti objektu musia byť zachytené na prekrývajúcich sa fotografiách. Všetky vynechané alebo zakryté časti objektu budú na výslednom modeli chýbať alebo ho deformovať. Fotografie sa môžu robiť nadirálne (v jednej línii) alebo konvergentne (zo všetkých uhlov) alebo kombináciou oboch. Ďalšou dôležitou vecou je dodržiavať tú istú ohniskovú vzdialenosť – všetky fotografie musia byť urobené s rovnako nastaveným zoomom. Nevyhnutnosťou sú dobre zaostrené fotografie. Posledným úkonom v teréne je odmeranie vzdialenosti dvoch rozpoznateľných bodov aby bolo možné

budúci 3d model previesť do reálnych rozmerov vo virtuálnom prostredí. Ak potrebujeme 3D model s vysokou presnosťou (odchýlka menšia než 1 cm), je lepšie použiť totálnu geodetickú stanicu.

Fotografie som spracovala v softvéri Agisoft Photoscan.

1. Ako prvý krok je potrebné urobiť zorientovanie fotografií. Softvér vypočíta vonkajšiu orientáciu (pozícia fotoaparátu pri tvorení každej jednej fotografie) a vnútornú orientáciu (ohnisková vzdialenosť, zakrivenie šošoviek...) a výsledkom je tzv. riedke mračno bodov (anglicky *sparse point cloud*).

2. Druhým krokom je vytvorenie tzv. hustého mračna bodov (anglicky *dense point cloud*). Je možné určiť, či bude softvér pracovať so všetkými pixelmi fotografie, s polovicou alebo so štvrtinou. Týmto krokom rozhodujeme o konečnom rozlíšení hustého mračna bodov.

3. Tretí krok je vytvorenie povrchu –tzv. *mesh* z hustého mračna bodov. V tomto kroku som pracovala v softvéri Meshlab . Ten umožňuje nastaviť parametre tak, aby bol povrch 3D modelu čo najpresnejšou geometrickou reprezentáciou objektu. Meshlab okrem toho umožňuje vylepšenie meshu – napríklad vyplniť chýbajúce miesta alebo zarovnať nežiadúce odchýlky.

4. Štvrtý krok je vytvorenie textúry 3D modelu. Túto časť som robila opäť pomocou softvéru Agisoft Photoscan.

5. Posledným krokom je prevedenie 3D modelu zo škály v arbitrárnych jednotkách do škály zodpovedajúcej reálnym rozmerom. Na to je potrebné vypočítať tzv. *scale factor* pomocou jednej známej vzdialenosti. Vzdialenosť v metroch vydelená arbitrárnou vzdialenosťou určuje výsledný tzv. *scale factor*.

S výsledným 3D modelom je možné ďalej pracovať používajúc nástroje Meshlabu a analyzovať 3D model vo virtuálnom prostredí. Napríklad je možné model neobmedzene merať. Je možné zmerať vzdialenosť medzi akýmikoľvek dvoma bodmi 3D modelu. Ďalej je možné používať rôzne tzv. tienidlá a nasvietenia, ktoré zvyrazňujú odlišné detaily povrchu modelu, ktoré sú často krát bez tohto prístupu nebadateľné a nerozlíšiteľné. Táto činnosť má

svoj veľký význam napríklad pri tvorbe kresieb z ortogonálnych snímok 3D modelu, pomáha nám presnejšie určiť detaily povrchu (Obr. 52, 53, 54, 55).

6.3 Prípadová štúdia – Tombe Doriche v Norchii a virtuálna anastylóza ich fasády

Prvou prípadovou štúdiou je vytvorenie 3D modelu virtuálnej anastylózy fasády hrobiek Tombe Doriche z nekropole Acqualta v Norchii (Obr. 56). Hrobka na ľavej strane má odlomenú približne polovicu štítu na ľavej strane. Z tejto odlomenej časti sa nám zachovali dva fragmenty. Jeden fragment je v podstate časť štítovej reliéfnej výzdoby a nachádza sa v Archeologickom múzeu vo Florencii. Druhý fragment je časť reliéfne zdobeného vlysu ktorý prebiehal pod štítom a nachádza sa na ploche pred fasádami (Obr. 53). Približne na tomto mieste ho zaznamenal na svojej kresbe i S. Ainsley (Obr. 31). Na konci marca 2014, keď som navštívila Tombe Doriche, tento fragment ležal pred fasádou z ktorej pochádzal niekoľko metrov od hrobky. Bol pokrytý vegetáciou a bolo zrejmé, že najmä plazivý brečtan svojimi koreňmi ktorými sa prichytáva rapídne rozrušuje povrchovú vrstvu tufového fragmentu a časom môže čitateľnosť reliéfnej výzdoby, ktorá je na jednej jeho strane značne poškodiť a nenávratne zmazať. Tento fragment a obe fasády Tombe Doriche som odfotografovala náležitým spôsobom, ktorý je podmienkou k možnosti ďalšieho spracovania fotografií fotogrametrickou metódou (*multi-image photogrammetry*). Na historickej kresbe S. Ainsleyho (Obr. 31) môžeme v popredí vidieť fragment i s detailami jeho výzdoby. Na Ainsleyho kresbe je znázornený vlys s opakujúcimi sa triglyfmi a metopami. Po vytvorení 3D modelu a po jeho rôznom nasvetlení a použití rôznych nástrojov programu Meshlab, bolo jasné, že fragment nemá opakujúce sa triglyfy ale že triglify alternujú s iným motívom, ktorý má nepravidelný oválny vypuklý tvar (Obr. 52). Pri porovnaní obrázkov číslo 52 a 53 vidíme významný rozdiel medzi čitateľnosťou reliéfnej výzdoby *in situ*, čitateľnosťou podľa obrázka/fotografie a jasnými tvarmi na 3D modeli vo virtuálnom prostredí v programe Meshlab. Túto skutočnosť analogicky na nápise z Tomba della Sirena ilustrujú obrázky 54 a 55. Môj 3D model môžeme konfrontovať s interpretáciou Rosiho, ktorý ju publikoval vo svojej základnej štúdii o fasádach a na kresbe ukazuje časť fragmentu s triglyfmi alternovanými ľudskými hlavami⁸⁵. Na základe súčasného stavu dochovania fragmentu ani môjho 3D modelu nemôžeme s určitosťou povedať, či sú tam zobrazené ľudské hlavy. Avšak,

⁸⁵ ROSI 1925, 43.

3D model túto interpretáciu nevylúčil ako nesprávnu a podľa môjho názoru je jednou z veľmi pravdepodobných možností. Detaily nepravidelných oválnych tvarov naznačujú stopy po tvárovej časti a užšej dolnej časti ktorá mohla znázorňovať krk (Obr. 52). Oválne tvary nie sú rovnaké, môžeme teda predpokladať, že zobrazené hlavy neboli identické ale v niekoľkých variantoch. Podobne ako sa na etruské chrámy na strechy umiestňovali hlinené antefixy v niekoľkých variantoch zobrazení tvárovej časti a krku fantastických bytostí etruskej mytológie. Druhý fragment štítovej výzdoby z ľavej strany Tombe Doriche je uložený v Archeologickom múzeu vo Florencii, kde som ho nafotila adekvátnym spôsobom. Na počiatku ma zistenie, že dve časti štítu ešte existujú a dá sa k nim dostať a spraviť fotografie, priviedlo k nápadu vytvoriť ich opätovné spojenie s fasádou hrobky vo virtuálnom prostredí – tzv. virtuálna anastylóza.

Postup pre vytvorenie tejto anastylózy bol nasledovný:

1. Nafotenie celej fasády Tombe Doriche, fragmentu v Archeologickom múzeu vo Florencii a fragmentu pred hrobkami, spôsobom adekvátnym pre fotogrametrické spracovanie.
2. Fotografie všetkých troch objektov boli spracované samostatne v programoch Photoscan a Meshlab, boli vytvorené tzv. mesh-e s textúrou. Rôznosť výsledných textúr bola spôsobená rozdielnymi svetelnými podmienkami a nastavením fotoaparátu a vzdialenosti objektu a fotoaparátu pri fotografovaní (Obr. 57).
3. Importovanie troch meshov s textúrou do jedného projektu v programe Meshlab (Obr. 57).
4. Meshe dolného a horného fragmentu boli natočené a posunuté do predpokladanej správnej pozície pred štítom fasády prostredníctvom pohybovania ich osami (Obr. 58, 59).
5. Aby som zistila akú pozíciu presne by mali mať oba fragmenty, či priliehajú ako sa na prvý pohľad zdalo priamo k bodu zlomu alebo niekde inde, importovala som ortogonálnu snímku 3D modelu do programu Adobe Illustrator a vytvorila v ňom kresbu štítu a kresby importovaných fragmentov samostatne.
6. Najprv som vytvorila kresbu časti fasády in situ (na obrázku čiernou farbou) (Obr. 60).
7. Potom som kresbu skopírovala a vytvorila jej zrkadlový obraz (na obrázku červenou farbou) tak aby bola súmerná pravá i ľavá strana (Obr. 60).
8. Triglyfový vlys som začala kresliť na časti fasády a pokračovala som v rovnomerných rozostupoch až do ľavej časti kde je odlomená časť (na obrázku žltou farbou)(Obr.60). Podľa Rosiho⁸⁶ bolo triglyfov sedemnást', a zároveň triglyf musel byť na konci rady na ľavej strane.

⁸⁶ ROSI 1925, 42-44.

9. Na modely fragmentu z nekropole vidíme že na ľavej a pravej strane má triglyfy s časťou medzipriestoru (metopy), takže nemohol byť umiestnený bezprostredne k zlomu, a nemohol byť ani v koncovej pozícii, pretože to nesesedelo do predpokladných pozícií triglyfov podľa predpokladaného kontinuálneho rozloženia (Obr. 60).

10. Pri tvorbe kresieb som použila ortofotku 3D modelu s nástrojom „Radiance Scaling“ pre lepšiu viditeľnosť(Obr.61).

11. Posúvala a rotovala som osy oboch model fragmentov aby som ich dostala do predpokladanej správnej pozície. Podľa kresby v mieste zlomu chýba kus vlysu s „hlavou“ (Obr. 61, na obrázku žltou farbou) a v koncovej časti chýba koncový triglyf a „hlava“ (Obr.61, na obrázku žltou farbou).

12. Z hornej časti štítu chýba rohová časť, ktorá by podľa symetrie s pravou časťou mala mať zobrazené gorgoneion alebo diskovitý tvar. Časť štítu uchovaného v múzeu je vyznačená červenou farbou (Obr.61).

14. Navrhovaná správna pozícia triglyfov a hláv vo vlyse je zobrazená zelene (Obr.61).

15.Ortofotka výsledného kombinovaného 3D modelu z troch častí môže slúžiť napríklad pre vytvorenie kresby fasády(Obr.62).

Interpretácia celej scény zobrazenej v štíte fasády na pravo aj na ľavo je veľmi zložitá. Nepochybné je len to, že na oboch štítoch sú zobrazené bojové scény. Navrhovanými interpretáciami sú scény z cyklu Sedem proti Thébam. V prípade ľavého štítu ešte scény z Trójskej vojny, a v prípade pravého štítu ešte mýtus o Niobovcoch.

Druhý reliéfny vlys sa nachádzal pod štítmí na fasáde, predtým zadnej steny portiku. Tento reliéf zobrazuje prvky procesie úradníkov a okrídleného démona – jedného alebo dvoch. Môžeme ho porovnať s ikonografiou maľovanej scény na pravej stene Tomba del Tifone v Tarquínii. Rovnako tak zobrazenie zbraní akoby zavesených na stene nad hlavami postáv, ktoré môžeme porovnať s vyobrazením v Tomba Ciglioli v Tarquínii. Tento reliéf zdôrazňuje úradnícky a vojenský status zosnulého majiteľa hrobky, ktorý bol s veľkou pravdepodobnosťou členom miestnej aristokracie vládnucej v Norchii.

6.4 Prípadová štúdia – Tomba della Sirena v Sovane a virtuálna rekonštrukcia jej fasády

Druhou prípadovou štúdiou je fasáda Tomba della Sirena v Sovane, datovaná do obdobia od konca 3.storočia p.n.l. do prvej polovice 2.storočia p.n.l. (Obr. 16). Kresba fasády S. Ainsleyho publikovaná v roku 1848 (Obr. 17) ukazuje, že z vrcholu fasády vyrastal mohutný strom ktorý uvádza v popise hrobky i Dennis⁸⁷, a tento strom sa zakorenil nad hlavou postavy zobrazenej v strede štítu a takmer zničil celú fasádu puklinou ktorá vedie až k jej základom. V 20.rokoch Bianchi Bandinelli po odstránení hliny objavil zbytky reliéfnych sôch v strede a po stranách níky. V 70. rokoch Carter objavil tri fragmenty ľavej postavy po vrstvou terakotovými strešnými škridiel bezprostredne pred hrobkou.⁸⁸

Spôsob vytvorenia 3D modelu tejto fasády sa v zásade nelíši od predchádzajúceho príkladu Tombe Doriche.

Postup práce bol nasledovný:

1. Odfotografovanie fasády náležitým spôsobom.
2. Vytvorenie 3D modelu v krokoch popísaných v úvode tejto kapitoly (Obr. 63).

Na základe ortofotky výsledného 3D modelu je možné vytvoriť kresbu z frontálnej časti i rezy v akejkolvek časti. V tvorbe rezov 3D modelu vo virtuálnom prostredí máme „nekonečné“ možnosti. Porovnala som kresby fasády a jej rezov uverejnených v odbornej literatúre. Bianchi Bandinelli sa v kresbe ktorú zverejnil v monografii o Sovane dopustil niekoľkých závažných nepresností (Obr. 66). Ďalšie zverejnené kresby od Cartera (Obr.67a) a Maggianiho (Obr.67b) opäť ukazujú mnohé skreslenia a zároveň i nezrovnalosti medzi sebou. Na základe ortofotky vytvoreného 3D modelu (Obr. 67d) som vytvorila kresbu (Obr. 67c). V programe Meshlab je možné pomocou nástroja „Xray“ môžeme jasnejšie vidieť všetky nerovnomernosti povrchu fasády (Obr. 64 a 65). Môžeme vidieť, že fasáda v skutočnosti vôbec nie je súmerná, ale orámovanie štítu, predná strana fasády je na ľavej strane viac v predi, okraj klíne na vrchu a na podstavci je zjavne šikmý k ose otvoru níky a celej fasády, hĺbka níky ja viditeľne rôzna. Etruskí stavitelia teda vytvorili fasádu s množstvom krivých línii a plôch, až sa dá konštatovať, že fasáda vlastne nie je na žiadnom mieste matematicky presná a symetrická, ako sa zdá na prvý pohľad. 3D model zaznamenáva

⁸⁷ DENNIS 1848, 6-7.

⁸⁸ CARTER 1974, 131, 135.

povrch fasády so všetkými jej detailami – takýto výsledok nie je možné tradičnými metódami dosiahnuť (Obr. 64 a 65). Napríklad ak sa ešte zameriame na oblasť výklenku, vidíme hĺbku a tvar sekundárne vysekaných otvorov vo výklenku i jeho šikmú zadnú stenu, ktorá sa voľným okom vôbec nezdá šikmá. Ďalšou výhodou tohto 3D modelu je lepšia čitateľnosť vyrezaného nápisu na zadnej stene výklenku (Obr. 54).

Po vytvorení základného 3D modelu som uvažovala o možnosti vytvoriť vizualizáciu, ktorá by zobrazovala, ako mohla fasáda vyzerat' bez pukliny a s obnovenými chýbajúcimi časťami, z tejto myšlienky sa vyvinula snaha nájsť spôsob, ako vytvoriť 3D model hypotetickej rekonštrukcie fasády, pri čo najväčšom zachovaní pôvodných rozmerov a detailov originálu. V súčasnosti prevláda trend tvorby virtuálnych rekonštrukcií tak povediac od základu. Model sa začne vytvárať v softvéri v matematicky dokonalých líniiach. Zmyslom 3D dokumentácie je zas zachovať všetky detaily, nerovnosti povrchu objektu. Keďže v tomto prípade je objekt pomerne dobre zachovaný, chcela som zachovať v rekonštrukcii všetky je pôvodné prvky a nechcela som preto zvoliť spôsob konštrukcie od základu. Chýbajúce časti, najmä socha na pravo od níky sa nedá s určitosťou rekonštruovať a je len na výbere autora rekonštrukcie, akú interpretáciu si na základe analógií zvolí a vždy pôjde len o hypotetickú rekonštrukciu a subjektívnu interpretáciu.

Postup práce:

1. Štúdiá analógií v architektúre a ikonografii
2. tzv. *sculpting* a *remeshing*
3. retopológia
4. texturovanie

1. V prvom kroku som zhromaždila príklady analógií k fasáde Tomba della Sirena. Tými najbližšími sú Tomba dei demoni alati, pohrebné urny z Perugia⁸⁹, sarkofágy z Chiusi na ktorých je analogickým spôsobom zobrazený ležiaci zosnulý na veku. Tomba della Sirena je pravdepodobne mladšia než Tomba dei demoni alati, ktorá jej mohla slúžiť za vzor.⁹⁰ Pri rekonštrukcii hornej časti fasády som vychádzala hlavne z početných príkladov zobrazenia Skyllu na helenistických etruských urnách datovaných do 3. a 2. storočia p.n.l. prevažne z Chiusi, Perugia a Volterra a zo štítu Tomba dei demoni alati. Hlavným problémom tu bola

⁸⁹ KÖRTE III, XXX, 8; BIANCHI BANDINELLI 1929, 132, n53.

⁹⁰ MAGGIANI 2010, 62.

Ľavá končatiny Skyilly, ktorá je z väčšej časti úplne zničená (Obr. 74). Vychádzala som zo spomínaných ikonografických prameňov, kde má Skylla v takejto pozícii vždy dve končatiny súmerne zatočené. Keďže končatina na pravo je dvakrát zatočená, vytvorila som toto dvojité zakrútenie i na ľavej strane, kde našlo i dostatok priestoru a zapadlo medzi ostatné viditeľné prvky (Obr. 75). Jednou indíciou k tvaru prvého zakrútenia boli i stopy reliéfu vystupujúce z dola nahor v línii sledujúcej od boku nadol a nahor. Okrem tejto časti som pôvodnému modelu nepridávala viac nových elementov, skôr som sa koncentrovala na vyplnenie a zahľadenie povrchu reliéfov, ktoré majú pomerne jasné kontúry. Dvomi okrídleným postavám som zachovala mužské rysy tela, a v textúre zvolila hnedé vlasy pretože na urnách a freskách hrobových komôr sa vyskytujú takmer bez výnimky len s hnedými vlasmi. Skylla na štíte má subtilnejšie a obľejšie telo, v rukách drží závoj, na hrudi má náznaky po prsiach, preto som ju pri rekonštrukcii zobrazila ako ženu. Skyilly na urnách majú končatiny vždy zeleno-modrej farby s červenými alebo červenooranžovými akantovými listami tvoriacimi akúsi suknicu okolo pásu spod ktorej vychádzajú dva pásy lemujúce celú dĺžku chvostu až ku koncovej plutve. Tento pás a i plutva sú tiež červenooranžovej farby. Vlasy Skyilly bývajú na urnách hnedé a koža svetlá krémovo-oranžová (Obr. 101).

Vlys s alternujúcimi triglyfmi a patérmi som v poškodených častiach vytvorila podľa symetrie z celým vlysom. Na triglyfoch sa na mojom 3D modeli neukázali žiadne reliéfne línie (Obr. 74) ako ich zobrazil napríklad Carter (Obr. 67a), preto som ich do rekonštrukcie nezahrnula. Patéry sú v ikonografii vždy žltej farby, takú som preto zvolila i v textúre 3D modelu (Obr. 101).

Soche na ľavej strane bolo podstatne jednoduchšie vytvoriť rekonštrukciu než soche na pravej strane, avšak i ľavá postava má chýbajúce časti ktoré je ťažko interpretovať. Socha zobrazuje Vanth, čomu nasvedčujú vysoké topánky, ktoré sú ikonografickým atribútom veľkej väčšiny zobrazení Vanth ktoré máme k dispozícii. Okrem vysokých topánok ešte zvyknú byť Vanth zobrazené bosé alebo obuté v sandáloch, tak ako vidíme na nohách sochy Vanth na Tomba dei demoni alati. Keďže táto socha Vanth je zobrazená v nezvyklom geste, drží si vlasy, kdežto v ikonografii, na urnách, keramike (Gruppo di Vanth) a freskách má Vanth v rukách tradičné atribúty ako horiacu pochodňu, hady, zvitok. Interpretovala som gesto tak, že si drží vlasy (po vzore typu Venus Anadyomene) a kučeru som na textúre zobrazila s veľkými ohybmi, presne tak ako sú zobrazené na helenistických urnách z Chiusi. Keďže nevieme ako vyzerala hrud' a pravá ruka, ale z fragmentov sa dajú vyčítať náznaky, že pravá ruka mohla

byž zložená na bruchu a cikcakovitá drapéria na pravom boku Vanth by mohla byť koncom plášťa, ktorý si Vanth pridržuje rukou na trupe, tak ako je zobrazené 3D modely (Obr. 81). Pri zobrazení na textúre, hnedé vlasy a farby a vzor šiat i topánok sú inšpirované freskami z hrobových komôr v Tarquínii.

Sochu na pravo som interpretovala ako zobrazenie Charuna, na základe niekoľkých skutočností. Sochy Charuna síce veľmi vzácne ale existovali ako samostatné objekty pri vchodoch do etruských hrobiek, najlepším príkladom je socha Charuna nájdená v Ceare na nekropole Greppe Sant'Angelo (Obr. 92, 93, 94, 95). Na zachovaných zvyškoch sochy na fasáde vidíme jasne dve nohy so zobrazením vysokých topánok, aké sú charakteristické pre etruských démonov Vanth a Charuna. Nohy sú medzi kolenami oddelené a o trochu vyššie nad nimi môžeme rozpoznať lem šiat, čiže socha mala zobrazený krátky odev. Na pravom i na ľavom boku sochy badáme drapériu, takže vo výslednom modeli som vychádzala z predpokladu, že drapéria musela byť pridržávaným plášťom, a keďže v hornej časti sa dochovali dve priehlbiny na mieste kde by sa mali paže ohýbať v lakt'och, v rekonštrukcii som zobrazila ruky vzopäté na bruchu ktoré pridržávajú plášť (Obr. 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91). Charun bol vždy zobrazovaný ako škaredý, hrôzubudiaci démon, s veľkým krivým nosom, výraznými vytreštenými očami, výrazným obočím, fúzami bradov. V mojej interpretácii (Obr. 97) som uplatnila tieto charakteristiky a tak isto ikonografiu Charuna z fresiek v Tarquínii.

Pri tvorbe rekonštrukcie sochárskej výzdoby vo vnútri výklenke, kde mal byť zobrazený zosnulý, som vychádzala ako z predlohy zo výnimočne dobre zachovaného zobrazenia zosnulého v Tomba dei demoni alati. Tomba della Sirena je o niečo mladšia, a druhú hrobku mohla byť veľmi pravdepodobne jej predlhou (Obr. 77, 78, 79). Nápis na stene – meno zosnulého mohlo byť na základe analógií Tomba dei demoni alati a helenistických urien namaľované červenou farbou. Povrch hrobky bol podľa mojej interpretácie namaľovaný na bielo, tak ako ostatné hrobky v Sovane na ktorých sa dochovala polychrómia (Tomba Ildebranda, Tomba Pola, Tomba dei demoni alati, Tomba Siena) (Obr. 97).

2. Po zhromaždení ikonografického materiálu som pristúpila k tvorbe rekonštrukcie, Vychádzala som z oôvodného 3D modelu vytvoreného pomocou programov Photoscan a Meshlab. V tomto bode som pracovala s 3d modelom v softvéri Blender, ktorý slúži na vytváranie 3D objektov. Pôvodný 3d model som pomocou nástrojov v Blendri upravovala –

najprv zahľadenie a vyplnenie prasklín a veľkej pukliny na ľavej strane, potom dotváranie reliéfnej výzdoby. Na tomto mieste je nevyhnutné podotknúť, že technika ktorou som pracovala je veľmi vhodná práve pre zložité reliéfne povrchy a sochársku výzdobu. V tejto fáze práce sa zároveň ukázalo, že 3D model je príliš veľký (cca 53 MB) a bolo problematické s ním v počítači pracovať. Preto som zredukovala veľkosť súboru. Kombináciou nástrojov v programoch Blender a Meshlab som docielila viac pravidelnú geometriu povrchu a menší objem. Táto fáza teda spočívala hlavne v modifikovaní povrchu modelu do požadovaných tvarov podľa interpretácie a upravovaní modelu tak aby bola jeho konštrukcia viac pravidelná a menej zložitá.

3. Tretia fáza bol retopologizovanie celého 3D modelu pretože bol stále zbytočne objemný v počte MB a mal veľké množstvo nepravidelností, ktoré v neskoršom kroku znemožňujú vytvorenie textúry. Retopológia sa ukázala byť rovnako zdĺhavá a pracná fáza ako predošlé modelovanie (sculpting a remeshing). Retopológia spočíva vo vytvorení nového povrchu na povrchu prvého modelu. Vytvorením pravidelnej štvoruholníkovej mriežky je potom možné vytvoriť novému modelu textúru. Jej pracnosť a časová náročnosť závisí od veľkosti a členitosti retopolgizovaného modelu. V mojom prípade šlo o model veľmi veľký a plný množstva detailov. Práve tieto detaily som chcela zachovať v čo najväčšej miere – to bol cieľ a táto technika sa pre jeho dosiahnutie i hodí. Nedá sa však automatizovať, takže sa musí robiť ručne a tak povediac „obklikat“ celý model po konkrétnych líniách, ktoré musia čo najviac sledovať povrch pôvodného modelu. Výsledkom tejto fázy bola kópia prvého modelu získaného pomocou techniky multi-image photogrammetry. Tento model bol vytvorený len v programe Blender, mal pravidelnú konštrukciu, a oproti veľkosti pôvodného modelu – 53 MB mal iba 7, 51 MB.

4. Vytvorenie textúry (Obr. 97) prebieha vytvorením jej podkladu z povrchu 3D modelu príkazom unwrap. Samotnú textúru som vytvorila v programe Adobe photoshop na základe analógií so zobrazeniami na freskách v Tarquínii, niektoré helenistické urny a sarkofágy, najmä z Chiusi si tiež zachovali pôvodnú polychrómiu a taktiež veľmi dobre zachovaná polychrómia Tomba dei demoni alati.

6.5 Využitie 3D modelingu pre archeologickú dokumentáciu

3D model je vysoko objektívnym a detailným spôsobom dokumentácie. Je digitálnou kópiou originálneho objektu. 3D model dovoľuje archeológovi byť stále v „kontakte“ s objektom svojho štúdia. Povedzme že pracuje v cudzej krajine a po skončení výskumu musí z krajiny odísť a odnáša si so sebou len dokumentáciu. Správnym nafotením si objekt zdokumentuje, a potom môže kdekoľvek na počítači vytvoriť 3D model objektu svojho štúdia a ďalej s ním neobmedzene pracovať. Vo virtuálnom prostredí je možné robiť merania objektu, vybrať rezy, zvýrazniť ľubovoľné detaily. Na základe ortofotky vytvoriť kresbu. Kresba je potrebná na vytvorenie interpretácie kontextu, a na základe ortofotky 3D modelu je možné maximalizovať rýchlosť tvorby kresieb a ich presnosť. Neprístupné perspektívy sa stanú prístupné, na 3D model objektu je možné nahliadať zo všetkých uhlov. Je možné oveľa lepšie zaznamenať jemné nepravidelnosti povrchu objektu. Pomáha pri čítaní rytých nápisov a skalných kresieb, napríklad prehistorických skalných graffiti, stavbárskych značiek na opracovaných blokoch použitých pri stavbe. Model objektu je možné zobrazíť bez textúry, len v matematickom vyjadrení povrchu, bez rušivých farebných zmien, napríklad keď sa jedná o strakatý alebo zrnitý kameň na ktorom sú vyryté znaky. 3D model môže byť využitý v monitorovaní erózie povrchu opakovaním 3D dokumentácie niekoľko krát v určitom časovom horizonte. Softvér na prácu s 3D modelmi je v mnohých prípadoch voľne prístupný na internete alebo sa dá zakúpiť, pričom pri kúpe majú akademické inštitúcie výraznú zľavu. 3D model je možné publikovať na internete, napríklad na mieste ako portál Sketchup.⁹¹ 3D modely môžu byť využité pri publikácii nálezov verejnosti, byť umiestnené v múzeách, použité vo filmových dokumentoch, alebo vytlačené v ľubovoľných rozmeroch na 3D tlačiarňi. Virtuálna anastylóza môže napríklad poslúžiť pri dokumentácii monumentov ktoré sú rozdelené do niekoľkých múzeí prípadne pôvodnej lokality a múzeí. Znalosť metódy *multi-image photogrammetry* robí archeológ nezávislého na inžinieroch, a pri dostačujúcom stupni počítačovej gramotnosti nemusí byť sám archeológ vyštudovaný informatik aby bol schopný pracovať s 3D dokumentáciou. Kvôli šetkým týmto dôvodom môžeme očakávať, že použitie tejto metódy sa ešte viac rozšíri aj v bežnej archeologickej praxi.

⁹¹ www.sketchup.com.

Záver

Etruské skalné hrobky majú na svojom území skromnejších predchodcov z doby bronzovej a z ranearcheickej. Prírodné podmienky a jej hlavný rys - mäkká tufová hornina bola vhodná k opracovávaniu a všetky kultúry ktoré tu žili túto výhodu využívali. V druhej štvrtine 6. storočia p.n.l. sa skalná architektúra s dekorovanými fasádami objavuje v už plne rozvinutej forme, a to vyvoláva otázky nad jej pôvodom. Či išlo o miestny vývoj alebo impulz z poza hraníc Etrúrie na základe súčasných poznatkov nemôžeme povedať, ale pravdepodobne šlo o kombináciu oboch.

Etruské skalné hrobky nesú na sebe symboliku a stopy po rituálnom využívaní priestoru. Vstupné dvere do hrobky boli dôležitým prvkom, ktorý i po tom ako stratil svoju funkčnosť v 4. storočí p.n.l. zotrval na najviditeľnejšom mieste a ako falošné dvere symbolizoval vstup do hrobky ako vstup do Hádu. Schody vedúce na strechy fasád a na nich konštruované platformy slúžili pravdepodobne k funerálnym rituálom, ktoré sa odohrávali pri pohreboch, ktoré boli podľa zobrazení na etruských freskách veľkými spoločenskými udalosťami. Etruskovia kládli dôraz na rituály a tak i nekropole nesú stopu po rituálnom vybavení, napríklad priestory s lavicami pod fasádou, tzv. *sottofacciata* veľmi pravdepodobne slúžili ako miesta funerálnych hostín. Mnoho monumentov z oblasti skalných nekropol zatiaľ nemá presvedčivo určenú svoju pôvodnú funkciu. Sú to rôzne opracované plošiny a schodovité monumenty s vyrezanými kanálmi alebo rímsovaním ako okrajov. Ich funkcia je nejasná, ale ponúka sa vysvetlenie, že šlo o miesta kultu. Mnoho prvkov etruských skalných hrobiek sa zachovalo po celé obdobie ich budovania. Sú to napríklad umiestňované cippy na vrch fasády, zobrazenie dverí, umiestňovanie sôch levov, sfíng alebo podsvetných démonov do oblasti vchodu do hrobky, umiestňovanie hrobiek ku hlavným cestám blízko miest.

V kontexte helenistického Stredomoria majú etruské skalné hrobky významné miesto, pretože reflektujú ideológiu a hlavné umelecké prúdy tejto doby ale robí to opäť svojim vlastným výnimočným spôsobom. Etruské umenie rado prijímalo nové ideje aby ich potom transformovalo podľa vlastného charakteristického vkusu, ako vidíme i v starších obdobiach etruskej kultúry – orientalizujúcom a archaickom, kedy si všímalo a prijímalo nové umelecké predlohy z Predného východu a od Grékov. Búrlívu rozvoju architektúry skalných hrobiek v helenistickom období prispela i politická situácia. Rím začal dobývať Etrúriu a aby uspel musel si podrobiť hlavné centrá na pobreží Caere, Tarquíniu a Vulci. So silnejúcim rímskych

vplyvom mestá vnútrozemskej južnej Etrúrie profitovali zo spojenectva, vďaka cestám a praznivej politickej situácii sa darilo miestnej agrárnej aristokracii, ktorej bohatstvo bolo založené na poľnohospodárstve a obchode a mala možnosť a túžbu po výstavných hrobkách. Prostredníctvom nich bohaté rodiny vystavovali na obdiv popri cestách a v miestach viditeľných z mesta hrobky svojej rodiny či rodu. Hrobky, ak boli skutočne polychrómované tak, ako naznačujú fragmenty štku a farby na nich nájdené, museli byť i vo svojich úzkych skalných údoliach neprehliadnuteľné a to im zaručovali cesty ktoré okolo nich prechádzali. V helenistickom období sa ťažiskom hrobky stáva fasáda, tej sa z umeleckého hľadiska venuje najväčšia pozornosť, zatiaľ čo hrobová komora zostáva opomíjaná, a v mnohých prípadoch len hrubo opracovaná. Z hrobky kam sa dovtedy ukladali sarkofágy a urny so zobrazením zosnulého na veku, vychádza zobrazenie zosnulého na povrch, a vo forme akoby falošného sarkofágu je umiestnené do centra pozornosti, do centra fasády a okolo neho sa koncentrujú zobrazené mytologické bytosti spojené z podsvetím a cestou doň. Zosnulý zobrazený ležiaci na klíne je ústredným motívom, zasunutým v níke ktorá na základe analógií zobrazení na urnách a sarkofágoch, pravdepodobne predstavuje samotné dvere do Hádu, a zosnulý je zobrazený na banketnom lôžku.

1.storočie p.n.l., keď boli do občianskej vojny medzi Sullom a Máriom zatiahnuté i etruské mestá znamenalo definitívny koniec etruskej politickej nezávislosti a tradičnej spoločnosti. Na ovládnutých územiach južnej Etrúrie vznikli rímske villae rusticae ktoré koncentrovali vlastníctvo pôdy a pracovali na nej otroci. Bohatá nobilita ktorá by mala dopyt po výstavných hrobkách prestala pomaly existovať. Najdlhšie prežívala tradícia skalných hrobiek v Sutri, no na väčšine územia boli hrobky opustené, niektoré ďalej využívané a modifikované na rímske kolumbárie. S príchodom kresťanstva niektoré slúžili ako pustovne pre mníchov alebo ako prístrešky pre pastierov. Tradícia opracovávania tufu iných ako funerálnych monumentov sa ukázala opäť v Sutri, kde vznikol celý rímsky amfiteáter vysekaný do tufového podlažia. Rímska kultúra absorbovala etruskú a mnoho silných etruských tradícií prijala za svoje. Etruské hrobky zostali opustené a pomaly podliehajúce erózii. Na dvoch príkladoch fasád hrobiek som ukázala, ako môžu pomôcť dostupné metódy virtuálnej archeológie ku konzervácii, novému štúdiu a sprostredkovaní týchto monumentov pre verejnosť v prístupnej forme.

Zoznam použitej literatúry

AMBROSINI, L. 2010: The rock-cut tombs of the necropolis of Norchia (Viterbo – Italy): an important example of ancient architecture that must be preserved, Ferrari A. (ed.), Proceedings of the 4th International Congress “Science and Technology for the Safeguard of Cultural Heritage of the Mediterranean Basin” Cultural Heritage – Cairo 2009, Cairo, Egypt 6th – 8th December 2009, Vol. II, Napoli, 217–223.

AMBROSINI, L. The rock-cut Temple Tombs in the Mediterranean Area. A Study. 5th International Congress on Science and Technology for the Safeguard of Cultural Heritage in the Mediterranean Basin, Istanbul.

BURANELLI, F. 1991: *Gli scavi a Vulci della società Vincenzo Campanari Governo Pontificio - (1835-1837)*, Roma.

BIANCHI BANDINELLI, R. 1929: *Sovana*, Firenze.

BOUZEK, J. 2003: *Etruskové. Jiní než všechny ostatní národy*. Praha.

CAMPANA, S. – REMONDINO, F. 2014: 3D Recording and Modelling and Cultural Heritage Theory and best practices, *BAR International Series 2598*, Oxford.

CANINA, G. 1841-51: *L'antica Etruria marittima I-II*, Roma.

CANUTI, P. – CASAGLI, N. – FANTI, R. – IOTTI, A. – PECCHIONI, E. – SANTO, A. P. 2004: Rock weathering and failure of the “Tomba della Sirena” in the Etruscan necropolis of Sovana (Italy), *Journal of Cultural Heritage* 5, 323–330.

CARTER, J.C. 1974: The Tomb of the Siren. *American Journal of Archaeology* 78/2, 131–139.

CAVAGNARO VANONI, L. 1996: *Tombe tarquiniesi di età ellenistica: catalogo di ventisei tombe a camera scoperte dalla Fondazione Lerici in Località Calvario*. Roma.

CIACCI, A. 1985: Poggio Buco in M. Cristofani (ed.) *Dizionario della civiltà etrusca*, Firenze.

CICCIOLI, P. – PLESCIA, P. – CAPITANI, D. 2009: Factors responsible for the fast surface and structural decay of the rock-cut tombs of the Etruscan necropolis of Norchia (Northern Latium, Italy) and possible strategies for their conservation. In: Ferrari, A. (ed.): Proceedings 4th International Congress on „Science and Technology for the Cultural Heritage“ Cairo, Egypt, 6th–8th December 2009. Italy, 164–169.

CIOPI, E. 2002: Colline del Fiora e valle dell'Albegna nel contesto geomorfologico. In: Pellegrini, E. (ed.): *Tra Natura e Archeologia: L'altra Maremma e gli Etruschi*, Pitigliano, 36–42.

COLONNA DI PAOLO E. – COLONNA, G. 1978: *Norchia I*. Firenze.

COLLONA, G. 1994: *Arte etrusca*. Dostupné online: http://www.treccani.it/enciclopedia/arte-etrusca_%28Enciclopedia-dell%27-Arte-Antica%29/ (navštívené 8.5.2015).

COLLONA, G. 1996: *Norchia*. Dostupné online: http://www.treccani.it/enciclopedia/norchia_%28Enciclopedia-dell%27-Arte-Antica%29/ (navštívené 8.5.2015).

DE GRUMMOND, N.T. 2000: Gauls and Giants, Skylla and the Palladion. Some Responses. From Pergamon to Sperlonga. 255–277.

DENNIS, G. 1848: *The Cities and Cemeteries of Etruria (with drawings by S. Ainsley)*, London.

ELDERKIN, G.W. 1917: Archaeological Studies, *American Journal of Archaeology* 21/4, 397–408.

FIRMATI, M. 2002: Percorsi archeologici. In: Pellegrini, E. (ed.): *Tra Natura e Archeologia: L'altra Maremma e gli Etruschi*, Pitigliano, 49–96.

FORTE, M. – DELL'UNTO, N. – ISSAVI, J. – ONSUREZ, L. – LERCARI, N. 2012: 3D archeology at Catalhoyuk, *International Journal of Heritage in the Digital Era*, 1/3, 351–377.

- GONIZZI BARSANTI, S. – REMONDINO, F. – VISINTINI, D. 2012: Photogrammetry and Laser Scanning for archeological site 3D modelling. Some critical Issues. In: Roberto, V. – Fozzati, L. (eds.). *Proceedings of the 2nd Workshop on The New Technologies for Aquileia*, 1–10.
- HOLLIDAY, P.J. 1990: Processional Imagery in Late Etruscan Funerary Art. *American Journal of Archaeology* 94/1, 73–93.
- JANNOT, J-R. 2000: Etruscans and the Afterworld. *Etruscan Studies* 7/4, 81–99.
- KÖRTE, G. 1916: *I rilievi delle urne Etrusche III*. Berlin.
- MAGGIANI, A. 2010: Latomba dei Demoni Alati. Lo scavo. Inquadramento storico-critico. In: Barbieri, G. (ed.) *La tomba dei demoni alati*, Siena, 38–64.
- MAGGIANI, A. 2002: Gli Etruschi. In: Pellegrini, E. (ed.): *Tra Natura e Archeologia: L'altra Maremma e gli Etruschi*, Pitigliano, 14–18.
- MANDALESI, A. 2010: Formazione
- OLESON, J.P. 1976: Regulatory Planning and Individual Site Development in Etruscan Necropolises. *Journal of the Society of Architectural Historians* 35/3, 204–218.
- OLESON, J.P. 1982: *The Sources of Innovation of later Etruscan Tomb Design*, Roma.
- PRAYON, F. 2002: *Etruskové*, Praha.
- RAFFANELLI, S. : Etruscan Religious Rituals: The Archaeological Evidence. The Etruscan World, Jean MacIntosh Turfa, 566–593.
- ROMANELLI, R. 1986: *Necropoli dell'Etruria rupestre. Architettura*, Viterbo.
- ROSI, G. 1925: Sepulchral Architecture as Illustrated by the Rock Façades of Central Etruria: Part I. *The Journal of Roman Studies* 15, 1–59.

ROSI, G. 1927: Sepulchral Architecture as Illustrated by the Rock Façades of Central Etruria: Part II. *The Journal of Roman Studies* 17, 59–96.

SASSO, A. 2014: Osservazioni sulle cosiddette „tombe a portico“ di San Giuliano. In: Palombi, F. (ed.): *Atti del Convegno sull'Etruria rupestre*, Roma, 220–228.

STEINGRÄBER, S. 1983: *Città e necropoli dell'Etruria: luoghi segreti e itinerari affascinanti alla riscoperta di un'antica civiltà italica*, Roma.

STEINGRÄBER, S. 1996: New Discoveries and Research in Southern Etruscan Rock Tombs. *Etruscan Studies* 3, 75–104.

STEINGRÄBER, S. 2000: Pergamene Influences on Etruscan Hellenistic art, From Pergamon to Sperlonga, 235–254.

STEINGRÄBER, S. 2006: *Abundance of Life. Etruscan Wall Painting*, Los Angeles.

STEINGRÄBER, S. 2009a: Etruscan Rock-cut Tombs: Origins, Characteristics, Local and Foreign Elements. In: Swaddling, J. – Perkins, Ph. (eds.): *Etruscan by Definition: The Culture, Regional and Personal Identity of the Etruscans: Paper in Honour of Sybille Haynes*, London, 64–68.

STEINGRÄBER, S. 2009b: *La necropoli etrusca di San Giuliano e il Museo delle necropoli rupestri di Barbarano Romano*, Grotte di Castro.

STEINGRÄBER, S. (v přípravě): Le tombe con volta a botte di tipo macedone in Italia meridionale durante l'età ellenistica: diffusione, cronologia, tipologia, decorazioni, significato.

VAN KAMPEN, IEFKE 2009: Stone Sculpture in the context of Etruscan tombs: a note on its position, In: Gleba, M. – Becker, H. (eds.): *Votives, Places and Rituals in Etruscan Religion. Studies in Honour of Jean MacIntosh Turfa*. Religions in the Graeco-Roman World. Leiden.

WARD PERKINS, J.B. 1957: Etruscan and Roman Roads in Southern Etruria. *The Journal of Roman Studies* 47/1/2, 139–143.